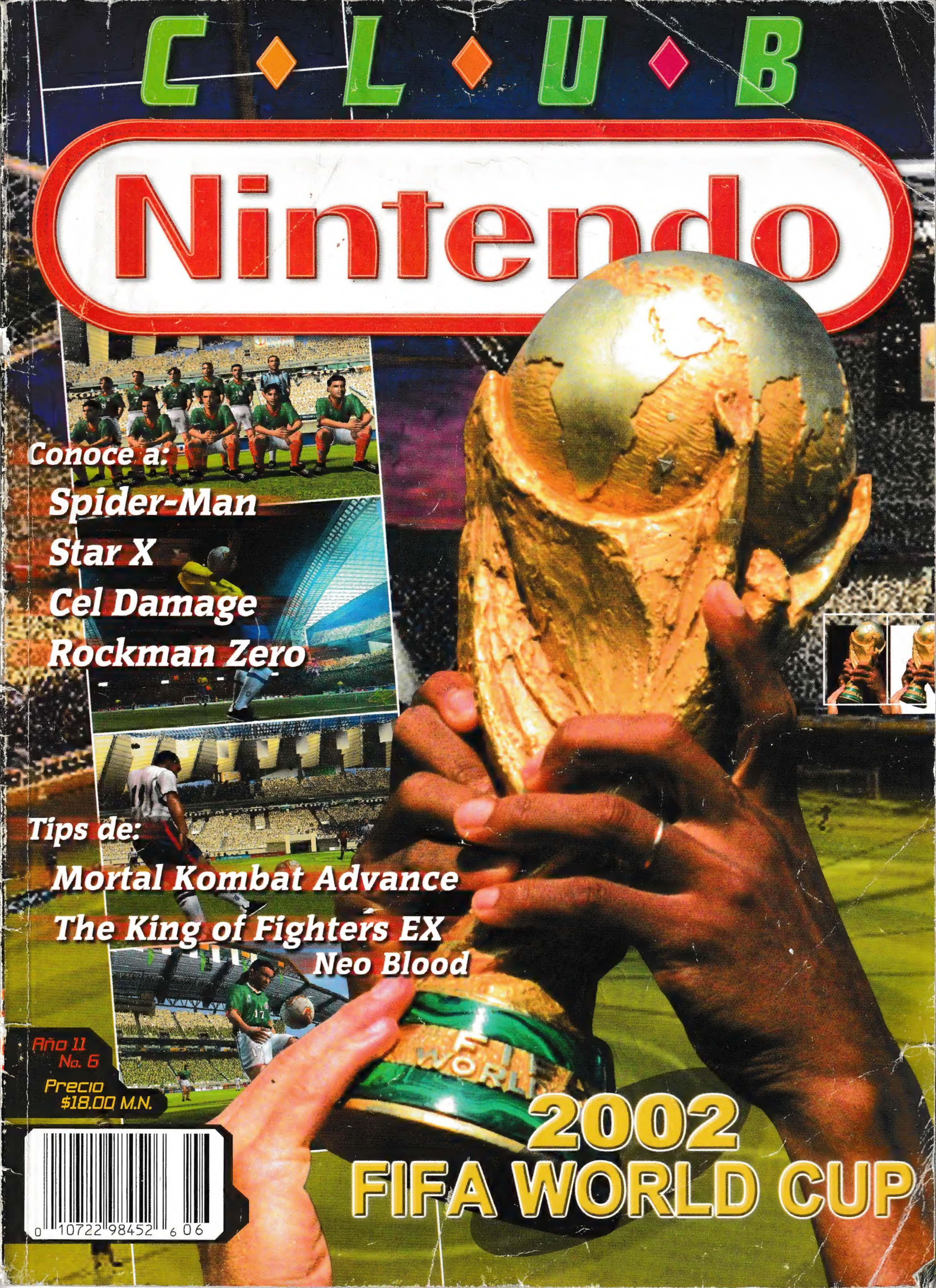
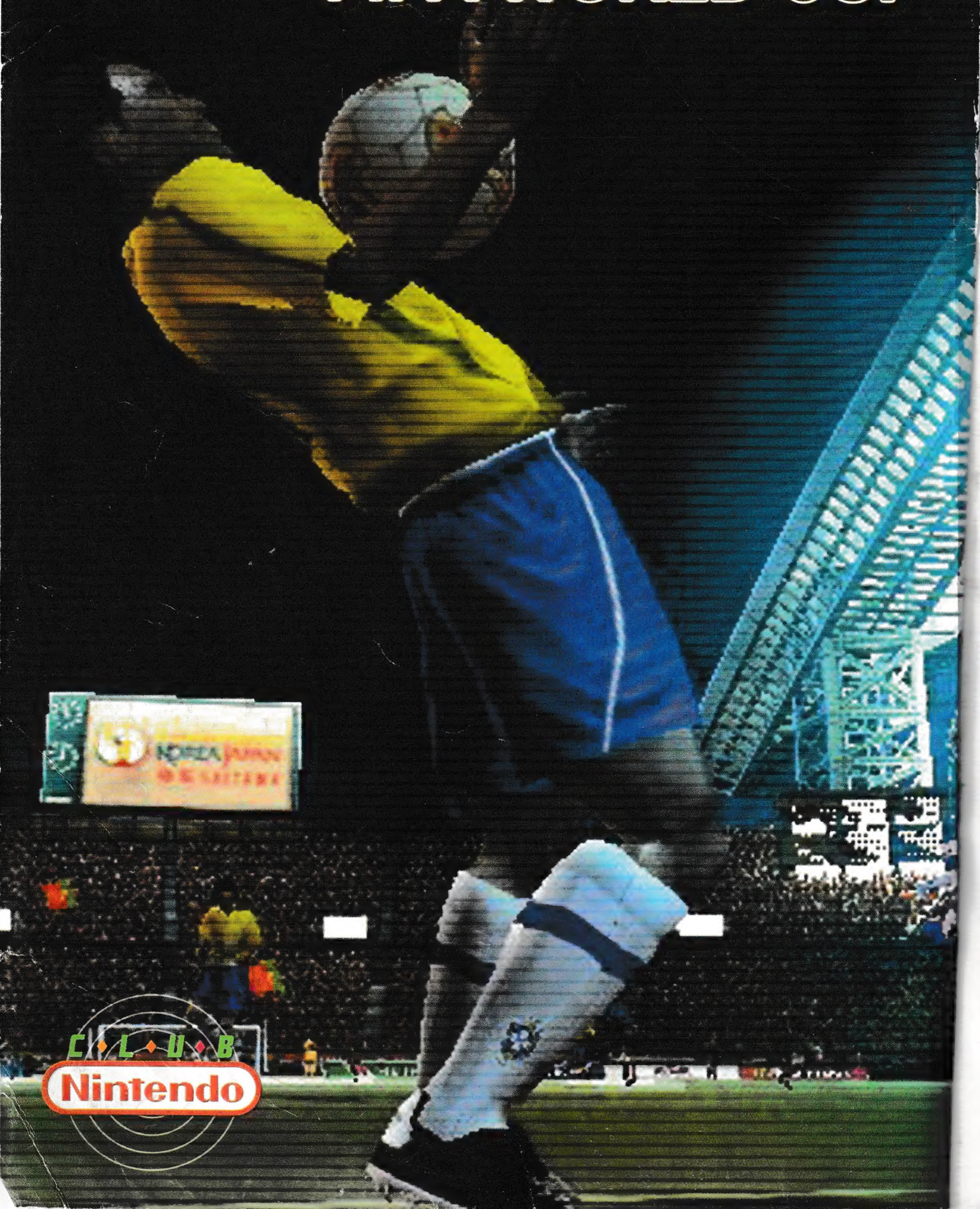

C·L·U·B
Nintendo
Conoce a:
Spider-Man
Star X
Cel Damage
Rockman Zero
Tips de:
Mortal Kombat Advance
The King of Fighters EX
Neo Blood
Año 11
No. 6
Precio
$18.00 M.N.
0 10722 98452 6 06
2002
FIFA WORLD CUP

2002 FIFA WORLD CUP



SUMARIO

ESTE ES EL ROMBO DE MAYO



ISSN 0188-7610

Año XI #6 Junio 2002

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO

(D.R.) © **CLUB NINTENDO**. Marca Registrada. Año 11 N° 6. Fecha de publicación: Junio del 2002. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con **EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A.**, por contrato de coedición, celebrado con **GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, Interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.
© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. **Colombia:** Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. **Venezuela:** Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. **Ecuador:** Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. **Argentina:** Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colon 275, 10° piso C1063ACC, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.4343-2225. Fax: 4345-0955. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad Intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. **Chile:** Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #6
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000



EDITORIAL

En nuestro Club, siempre estamos al pendiente de nuestros lectores y con esto en mente, han ocurrido una gran cantidad de cambios a lo largo de estos diez años. Hemos realizado una infinidad de mejoras para que siempre estés enterado de las mejores novedades de los productos de Nintendo, acompañados de extensos Nintensivos, Secretos para tus juegos favoritos, Tips con estrategias, artículos de interés como lo son los ¿Qué hay dentro de? o El Control de los Profesionales. Pero es hora de mirar hacia atrás y aprender del camino recorrido, así que con este número comenzamos los cambios en donde retomaremos las bases de nuestra revista para hacerla mejor y con más entusiasmo para ti. Como siempre, te agradecemos tu preferencia y esperamos que disfrutes este ejemplar como la primera vez que leíste Club Nintendo.

Por cierto en este mes mundialista le deseamos toda la suerte a nuestra selección nacional... ¡Vamos Muchachos!



DR. MARIO

Cómo estás Dr. Mario te escribo en esta mi primera vez a lo largo de 10 años para relatarte y preguntarte lo siguiente:
Un día no muy lejano estaba jugando GBA con el Mario Advance 2, cuando acabe el juego de Super Mario World me di cuenta de que tenía 95 y no +96 no me acordaba que me hacía falta, entonces decidí retomar aquellas revistas donde lucía: Alguien soñando a un niño esperanzado con pijama recargado en su cama, o quizás una partida de naves espaciales en una carrera intergaláctica, o mejor aún un fontanero sonriente cabalgando a su fiel compañero llevándolo hacia adelante. Habiendo visto todo esto empecé a recordar aquellos tiempos de 16 bits y hace como 2 días cuando visité la página de Nintendo de México fue cuando descubrí la noticia que encendió el LED de mi GBA "SQUARESOFT y NINTENDO" juntos otra vez, lo cual nos lleva a mis siguientes preguntas:
1.-¿Habrá Mario RPG para GBA?
2.-¿Habrá Yoshi's Island para GBA?
3.- Mándenle un saludo al PORRAS.

Atte: Gibrán Velázquez López
Su Lector N° 2.

Sí, ya tiene más de diez años que comenzamos con la revista y así hablamos un poco del gran poder del Super Nintendo con el Super Mario World y qué bueno que te has decidido a escribirnos. Con respecto a tus preguntas, Nintendo tiene todos los derechos de Mario RPG, por lo mismo salió algo similar en el Nintendo 64 con el nombre de Paper Mario. Pero ahora con Square con tratos directos con Nintendo, no se nos haría raro ver alguna secuela. Puedes estar seguro de que en el siguiente número encontrarás una respuesta mucho más amplia. ¿Yoshi's Island en el GBA? Bueno, antes llegará Super Mario Bros. 3, pero es otra cuestión bastante probable gracias a las políticas de Nintendo. ¡¡¡PORRAS... Saludos!!!

♦

Saludos Club Nintendo
Tengo para decirles que soy un fiel lector de su revista, ya que la cual es muy buena y me gusta mucho, FELICIDADES por eso. Pero tengo que decirles que estoy cansado de enviarles e-mails y ninguno lo publican en la página del Doctor Mario, sinceramente que ya me cansé de escribirles. No sé si es porque no pertenezco a la ciudad de México, pero para ustedes debe ser un privilegio que su revista la lean en cualquier parte del mundo, o no, por lo que deben darle más participación a los extranjeros, ya que pienso que nosotros los apoyamos mucho. Quisiera aprovechar para decirles que no me gustó para nada el concurso que hicieron, cuya recompensa era un Gamecube. Es decir, las preguntas estaban sumamente incómodas de contestar, y pude darme cuenta que sólo pensaron en aquellos lectores que empezaron con ustedes, y no en aquellos que empezaron unos años después. Yo sé que en la vida nada es gratis, pero debieron facilitar las cosas. Espero que tengan respuesta para esto, y mil disculpas, pero es mi forma de pensar. Gracias.

José Gregorio Hernández
Rep. Dominicana
gregorio_hm@hotmail.com

No, definitivamente no tienes que ser de México para poder entrar en esta sección, simplemente tratamos de que entren preguntas de interés para toda la comunidad de habla hispana. Espero que con esto te des cuenta que todos nos interesan, no importando su nacionalidad. Por otra parte, como ya lo mencioné en Febrero, las preguntas fueron hechas para quienes han seguido con nosotros a lo largo de todo este tiempo, pero para la próxima haremos lo posible para recompensar a todos nuestros lectores y tengo la esperanza de que aún sigas con nosotros.

♦

No cabe duda, son la mejor de las mejores revistas. Me encantan sus reportajes y además ponen fotos muy padres, pero ahora me gustaría que me despejaran una duda que me tiene muy preocupado. ¿Es cierto que hay dos versiones

de Zelda (la de Link en forma de caricatura y la otra donde sale Link peleando contra Ganondorf)? ¿Por qué no hacen un previo de Star Fox, Mario Sunshine y Metroid?
A parte, también quiero saber si es cierto que va a ver un Conker para NGC o solamente fueron rumores.
Por último, quisiera que por favor publicaran mi carta, ya que le aposté a un amigo a ver a quien de los dos le publicaban primero su carta y ya van como 5 que mando y nomás no... por favor quiero ganar 500 pesos. (tal vez les llegue mordida).

Eulalio Troncoso Vallejo
Manzanillo, Col. Méx.

Muchas gracias por las flores. Sí han existido dos versiones para el Nintendo GameCube de Zelda, pero según fuentes oficiales, el segundo (Link Vs Ganondorf) se ha quedado en prototipo, mientras que el primero (Link caricaturizado) es la versión en la que siguen trabajando. En el siguiente ejemplar de nuestra revista veremos más de Link así como de Star Fox, Mario y lógicamente Metroid. Aún no hay nada confirmado acerca del futuro de Conker, esperemos que Rare no se olvide de este peculiar personaje.
¡Ojalá ganes tu apuesta!

♦

¿Qué onda Doc? Felicidades por sus 10 añotes. ¡Bueno basta de halagos!
Tengo unas dudas que me dejan sin dormir:
1.-¿Con el módem del GCN se podrán visitar sitios en Internet ó sólo se podrá jugar con personas en todo el mundo?
2.-¿Si navegamos por Internet hay riesgos que nos metan virus y descomponga nuestro preciado GCN?
3.-Vi en Internet que hay un centro Pokémon en Nueva York y que sólo ahí se puede conseguir el tan alabado Pokémon-Mini.
¡Les enviaré este mail hasta que me contesten!

Juan Francisco Alvarado León
México, D.F.

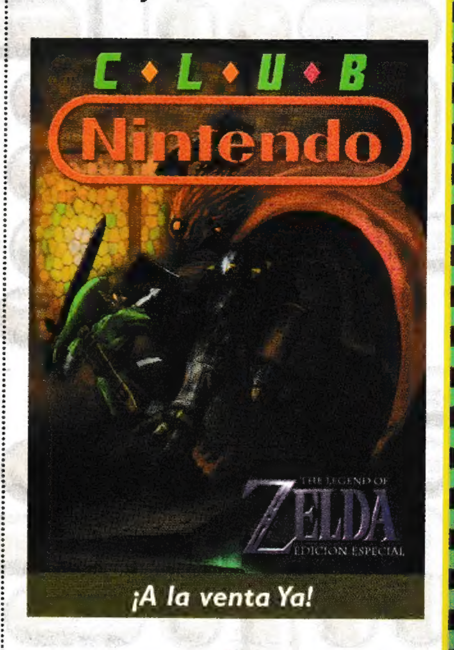
Gracias por las felicitaciones. Hasta el momento ninguna compañía ha tomado la decisión de crear un "Browser" para el Nintendo GameCube, así que hasta que alguien tome la iniciativa, no se podrá utilizar el módem del sistema para navegar por la "red" y por consiguiente, está descartada la posibilidad de que éste se infecte con algún tipo de virus.
Efectivamente, en Nueva York se encuentra una super tienda de nombre Pokémon Center y claro está que ahí puedes comprar absolutamente todo lo relacionado con esta fiebre (plumas, posters, playeras, entre muchas otras cosas).
Espero que sea suficiente para despejarte tus dudas.

♦

Tengo una pregunta urgente que me gustaría que me respondieran: ¿la edición especial de Zelda va a salir (o ya salió) en otros países como Colombia? Y si es así ¿cuándo saldrá? Gracias por su atención y espero que me respondan. ¡Ah! ya que llevo 6 días enviando este mensaje diariamente y lo seguiré haciendo hasta que me respondan.

Camilo Undertaker
Colombia

La edición especial de Zelda ya salió a la venta desde finales de Abril en México. Por lo que tenemos entendido, solamente saldrán unas cuantas revistas en el resto de América Latina, así que mantente pendiente. Y por favor ya deja de mandarnos este mensaje.



♦

Hola amigos de Nintendo, felices 10 años. Solamente escribo por que tengo el juego de GoldenEye para el Nintendo 64 y ya terminé el juego hasta el tope, pero aparece en cada misión una dificultad más llamada 007. Cuando la termino, no aparece palomeada como las otras indicando que ya lo pasé. ¿saben por qué pasa esto?
Por favor respóndanme.

Oscar
El Salvador

Muy bien Oscar, la dificultad 007 no es más que una opción extra para que ajustes varios detalles del nivel y hacerlo tan difícil como tú quieras, por lo mismo no puede aparecer palomeado, pero sí te servirá para ponerte tú mismo un nuevo reto.

♦

Hola Cuatachos!!!
Les escribo este mail principalmente a Axy y a Spot; que ya de plano ni saludos nos mandan, me sentía algo nostálgico, estos últimos meses, que ya no se sabe nada de ellos; por que cuando la revista acababa de iniciar ellos daban sus puntos de vista de los juegos casi siempre, y siempre leía su sección con mucho entusiasmo (en ese entonces yo tenía unos 6 ó 7 años, mi papá me compraba la revista), y yo me emocionaba mucho viendo sus récords, sus tips y su sección (en especial, recuerdo mucho cuando hablaron de "La burla de los videojuegos" o algo por el estilo, en donde nos decían la falta de ética de los videojugadores que a veces nos ganaban, y en ese entonces yo era la burla de mi primo que siempre me ganaba en todos los juegos. Pero con la ayuda de ustedes dos, un día por fin pude ganarle (en Street Fighter), desde entonces, yo me hacía llamar AXY cuando estaba con él; y en verdad, mi sueño era ser como o mejor que AXY (aunque claro, nunca lo logré). Pero bueno, creo que ya me salí del tema; lo que pasa es que de repente me acordé de cuando era niño y de lo mucho que los admiraba (y los admiro, aunque ya no salgan tan seguido). Y bueno, yo quería ver si era posible que no dejen en el olvido a sus admiradores tanto tiempo y cuando menos mándenos un pequeño saludo en cada revista (un "Hola cuates" cada mes, no les quita mucho espacio).
Y pues bueno, me despido de ustedes; su cuate Juan Manuel Jiménez Aquino "AXY 2" (ojalá no me cobren regalías por esto ¿eh?)

Juan Manuel Jiménez Aquino

Para beneplácito de todos nuestros lectores, hemos puesto a escribir a Axy y Spot (mediante la aplicación del látigo) y nos mantendrán a la expectativa de la industria de los videojuegos así como de las inquietudes de todos los que participan en nuestra revista al comunicarse con nosotros, así que no te despegues ya que además te tenemos muchas nuevas a partir de este mes.

♦

Hola amigos de CN, o sea, la mejor revista de América de videojuegos. Tengo varías dudas y comentarios, y me alegaría demasiado que me la respondieran...
1- No creo, pero me parece un poco, que a la mayoría de la gente que le responden en Dr. Mario, son mexicanos, yo sé que los mexicanos los compran más, pero acuérdense que hay mucha gente en Latinoamérica que los compra (es una crítica constructiva, no como otras que no tienen piedad).
2- Esta es larga; A mí me parece, que el GameCube es mucho mejor que el otros sistemas, pero la gente se compra otros aparatos sólo porque se pueden comprar juegos copiados; pero lo que va a pasar, es que las compañías que hacen juegos para cualquier sistema no van a hacer más juegos, porque no están recibiendo su dinero por su esfuerzo y entonces no va a haber nadie que siga haciendo juegos para nosotros ¿entienden?
3- YA BASTA DE POKEMON
Por favor respondan.

Guillermo De Sousa
Venezuela

Trato de poner en esta sección la pregunta más representativa de entre un centenar que llegan diariamente y así contestar a la gran mayoría de nuestros lectores y siempre procuro poner cartas de todos los países para que no se molesten conmigo. Tienes toda la razón, se sigue fomentando la piratería, muy pronto no tendremos juegos nuevos ya que las compañías preferirán invertir en otro tipo de productos. Este es un llamado urgente a toda la comunidad de videojugadores, tenemos que agradecerles a tantas compañías por sus grandes esfuerzos para darnos lo mejor y qué mejor forma que comprando los productos originales.
¡Ups! mientras sigan preguntándonos acerca de los monstruos de bolsillo, nuestra obligación es la de orientarlos y responder sus dudas.

♦

Este mail lo escribo sólo para informales que mi Nintendo 64 está a punto de morir ya que se está resetenado sin que yo lo haga. Un amigo me dice que es porque se le está terminando la batería interna y que cuando se le acabe, simplemente morirá.
Si esto es cierto por favor contéstenme.

La Catacumba
México D.F.

Este tipo de situaciones es clásico en todo tipo de circunstancias, siempre hay un amigo o vecino "sabelotodo" que nos dice qué hay que hacer, que si tu hermanito tiene tal síntoma hay que curarlo del espanto, que si el carro de tu papá se le para y hace ruidos raros significa que lo tiene que cambiar; así que no se dejen impresionar y consulta a un experto antes de tomar cualquier decisión.
Tu caso me preocupó bastante ya que no es normal que el Nintendo 64 haga esto. Rápida-

mente llamé a mi gran amigo Luigi y me comentó que lo más probable es que sea tu eliminador de corriente (el cubo negro que va atrás del sistema con el que lo conectas a la corriente eléctrica) por estar muy dañado, sin embargo lo mejor es que te dieras una vuelta por el Taller de Luigi para que te lo cheque y te lo deje como nuevo. Así que no tienes por qué alarmarte.
PD. ¿Tienes algo que ver con Panteón?

♦

¡Qué tal amigos! Aquí les escribe el Gato Advance de Venezuela. Les tengo una pregunta que quiero que me respondan por favor y si pueden vía mail mejor aunque en la revista está bien. Killer Instinct 3 ¿cuando saldrá? Por cierto díganle a Rare que nos debe la escena con la pantalla gigante! ¿Recuerdan? "KI 1"... la de Orchid. Y los excelentes gráficos y buena música de KI 1 en formato casero. Y los cinemadisplay. Espero que hagan una excelentísima versión en GameCube de esta formidable saga.
Me despido esperando respuesta.

Gato Advance
Venezuela

Híjoles, ¿cómo te explico? Hasta el momento no hay nada confirmado acerca de una nueva versión de esta saga y de hecho, la única persona de Rare que ha hecho algún tipo de comentario al respecto es nada más y nada menos que el buen Uncle Tusk (o el tío Tusk) en su sección, en donde desmiente este rumor con algo de humor británico, por lo que no da una respuesta tan definitiva como nos gustaría. Aún así haremos lo posible por hacer hablar a alguien de Rare para que nos aclare esta duda que ya tiene tiempo que nos quita el sueño.

♦

Hola amigos de Club Nintendo:
El que les escribe por enésima ocasión, Licenciado en Administración de Empresas, Juan Manuel Hernández, cuento con 34 años, casado, con un bebé en camino, y ¡FANATIQUISIMO de los videojuegos y de Nuestra revista desde 1991!
¡Desde los gloriosos ayeres del SNES (del cual conservo cerca de 40 títulos) pasando por el no menos célebre N64 y ahora con el glorioso arribo del NINTENDO GAMECUBE!, El cual ya poseo y cuento con cinco super juegazazazos:
Star Wars Rogue Squadron II, Rogue Leader (mi favorito); Madden 2002 (El mejor juego de fútbol americano que se haya programado jamás), FIFA Soccer 2002 (Un buen juego de soccer, buenos gráficos, un montón de equipos), Luigi's Mansion (entretenido, excelentes gráficos) y NBA Courtside (Sensacional, emocionante, incluye de todo, hasta a Michael Jordan).
La nueva consola de Nintendo sobrepasa con creces mis expectativas: No estoy seguro de que Lucas Arts pueda mejorar lo logrado con SWRSII, RL. No imagino que pueda existir un mejor juego basado en la saga de George Lucas. Star Wars se ve tan real que es inevitable creer que eres Luke Skywalker y hasta escuchas dentro de tu cabeza la voz de Obi Wan que te dice "... Feel the Force, Luke...". La penúltima escena, la batalla sobre la luna de Endor se vé idéntica a la película Return of the Jedi.
El caos total: Un sinnúmero de naves en la pantalla disparando ráfagas verdes y rojas, explosiones, los grandes cruceros Rebeldes contra los imponentes Star Destroyers del Imperio, y como fondo: La azul luna de Endor y la no-acabada nueva Death Star II.
Ocasionalmente, el Millenium Falcon cruzará la pantalla de tu T.V. a toda velocidad en persecución de algún TIE interceptor.
Cuando Lando Calrissian te avisa que Han Solo y compañía han logrado desactivar el escudo de la Estrella de la Muerte, sabes que llegó la hora de atacar... No, no, no... Tienes que experimentarlo para vivirlo.
Ya con esta me despido, no me vayan a extrañar Mis amigos de Nintendo.

Atte.
LAE Juan Manuel Hernández

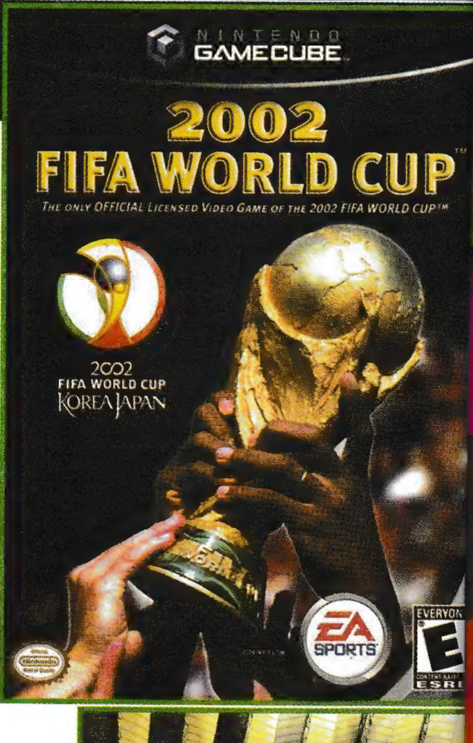
Es bueno ver que hay muchos lectores que nos han seguido a lo largo de estos diez años y que a pesar de sus vidas llenas de compromisos y responsabilidades, aún tienen el tiempo de sentarse un rato a jugar y sobre todo que recuerden las épocas en donde los verdaderos juegos solamente necesitaban de dos dimensiones para ser lo máximo. La historia de Juan Manuel es una de tantas que nos llegan día con día a nuestra redacción y nos complace ver que a lo largo de este tiempo, Club Nintendo ha estado con ellos y contigo.

♦

Como siempre, te recuerdo nuestra dirección:
Hamburgo #10 Primer piso
Col. Juárez. México D.F.
CP:06600
Así como nuestro correo electrónico:
clubnin@nintendo.com.mx
Y no olvides visitar:
www.nintendo.com.mx







Para todos los aficionados que viven la intensidad del fútbol, Electronic Arts nos brinda un juego lleno de acción y sobretodo lleno de bellos efectos visuales.

Pero no todo en la vida son las gáficas y Electronic Arts lo sabe, por lo que se ha enfocado bastante en otros pequeños detalles como lo son el control y funciones más sencillas tales como el sistema de pases, facilitando el juego aéreo y remates a portería espectaculares.

Por otra parte, el control sobre los ataques a contrincantes es mucho más detallado, tanto, que dependiendo de la acción y de la cercanía del árbitro, será la sanción que recibas.

Claro está que con la licencia de FIFA, en el juego encontrarás a todos los participantes de la Copa del Mundo incluyendo su representación detallada dentro de la cancha, así como sus estilos de juego y movimientos característicos.

Lo mejor de todo es que a parte de contar con todos los equipos nacionales del globo, también encontrarás varios equipos de ligas importantes de primera división como la Inglesa, Alemana, Española, Francesa y Norteamericana (es una pena que no se hayan tomado la molestia de incluir al resto de América).

Un buenísimo sistema de cansancio y lesiones le dan otra perspectiva al juego, ya que tendrás que utilizar sabiamente cada uno de tus movimientos y cambios dentro de la cancha para aprovechar al máximo cada una de tus decisiones.

Un aspecto que es esencial en cada juego de este deporte son las repeticiones. Electronic Arts desempeñó una excelente cámara muy al estilo televisivo para representar las mejores acciones del partido como jugadas peligrosas o tiros al arco, entre muchas otras.

Hoy en día todos los títulos de deportes deben contar con narración para darle más emoción al partido y FIFA World Cup 2002 no se podía quedar sin la presencia de John Motson y Andy Gray para detallar el desempeño de los equipos en la cancha.

La opción de poder crear a tus propios jugadores así como tu equipo, es simplemente genial; esto te permite llevar a cabo tu sueño de estar en una Copa Mundial.

Por todos estos detalles y características, FIFA World Cup 2002 se ha ganado el derecho este mes para ser seleccionado como el título de Nuestra Portada.









EL CONEJO EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

Javier Chavez "Conejo"

Bienvenido nuevamente a esta sección dedicada a todos los jugadores que se han comido las uñas por probar juegos extranjeros y que son un verdadero oasis en el desierto. Este mes analizaré un poco el juego que en su tiempo causó gran revuelo, sobre todo por lo bien elaborado que se realizó la translación de arcadia, así que no perdamos más tiempo y veamos lo que Saurus logró hacer con la licencia de Ryuuko No Ken 2, mejor conocido por todos nosotros como Art of Fighting 2 en el Super Famicom.

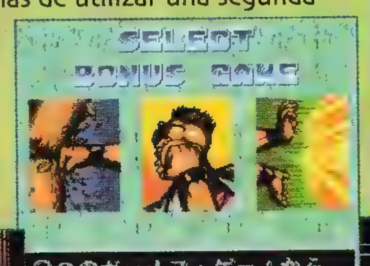
PUSH START BUTTON

モンゴル相撲の真の力 見せてやるダス。

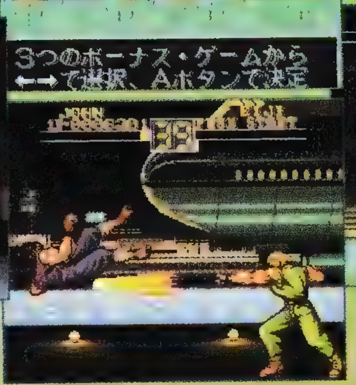
Para empezar, cuenta con absolutamente todos los personajes de la versión de arcadia, con todos sus movimientos y una apariencia impecable, lo cual es un gran logro para los programadores de Saurus. El control es muy similar al original, aunque cuesta un poco de trabajo realizar algunos movimientos, pero te acostumbras relativamente rápido. Si recuerdas, éste fue uno de los primeros juegos de peleas que se interesó mucho en la historia de cada uno de sus personajes (bueno, esto es considerablemente fácil, ya que en la primera versión solamente podías utilizar a dos de ellos) y mantiene ese aspecto al manejar diálogos antes y después de terminar la batalla.

Al pasar sobre algunos oponentes, cuentas con la posibilidad de entrar a una escena de Bonus para aumentar un poco algunas habilidades, ya sea tu barra de espíritu, tu energía o aprender un súper poder verdaderamente devastador.

SNK hizo un excelente trabajo con cada uno de los personajes al colocar movimientos relativamente fáciles de realizar además de utilizar una segunda barra que representa el "espíritu" que tiene tu peleador para realizar dichos movimientos. Los detalles dentro de las batallas cuando los peleadores son golpeados y se representan gráficamente en cada uno de ellos no se pudieron trasladar al Super Famicom, pero no cabe duda que es de los pocos detalles que no se incluyeron en esta versión casera.

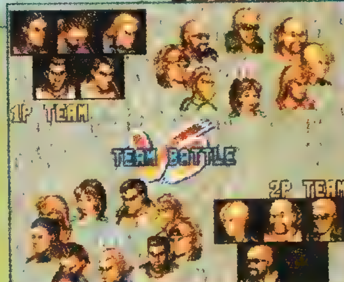


Otro pequeño punto es que los personajes de la arcadia eran verdaderamente grandes, mientras que en el Super Famicom tuvieron que restringir un poco esto para mantener la gran mayoría de animaciones de cada personaje y así, dejarlo lo más fiel posible al original.





Por si fuera poco, Saurus se voló la barda al incluir una opción extra en el modo de Versus, ya que a parte del clásico "mano a mano", también podrás pelear por equipos y así hacer el juego mucho más interesante cuando se trate de retar a un amigo.





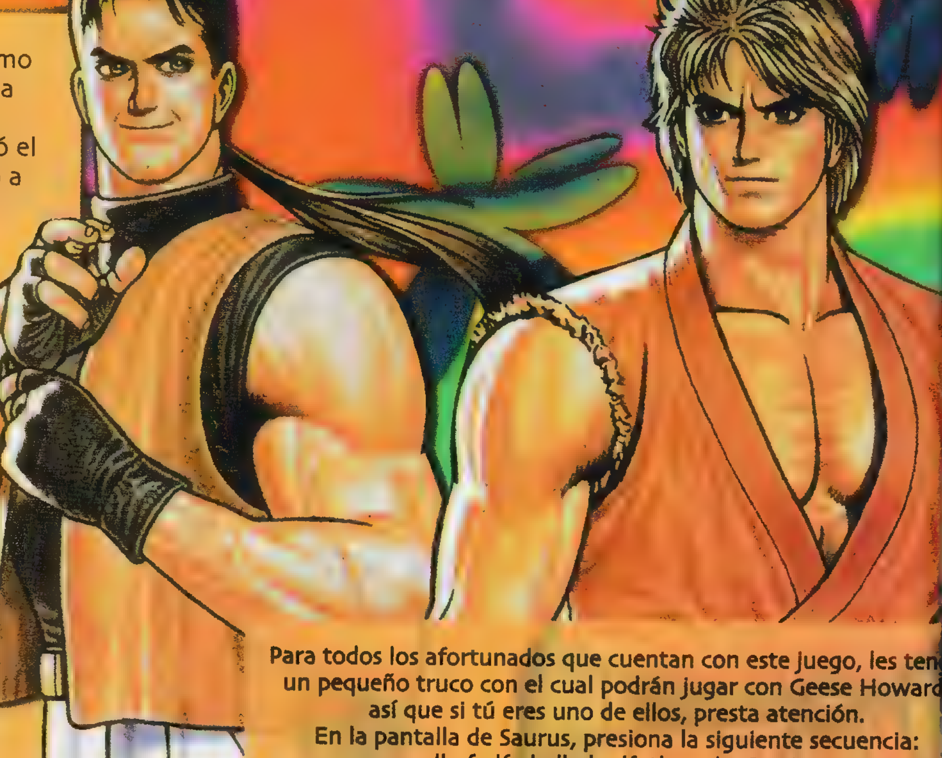


Algo que en verdad me sorprendió fue el gran trabajo de audio que logró Saurus, en ese tiempo muy pocos juegos contaban con el detalle de contar con un sonido Surround y créanme que con un

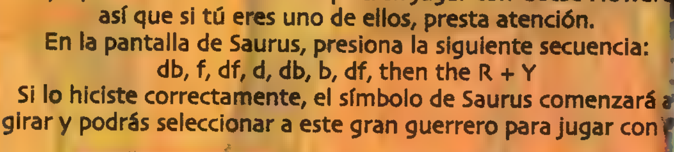




buen sistema de sonido, puedes apreciar todo el fondo musical como nunca en la vida pensaste que podrías disfrutar este juego. Si llegas a sobrevivir a todos los enemigos sin continuar, aparece la mente maestra detrás de todo este embrollo para retarte cara a cara. Claro está que hablo del mismísimo Geese Howard. Lógicamente él es un verdadero oponente y simplemente te las verás muy duras si llegas hasta este punto del juego, pero la recompensa es muy grata si es que tienes éxito y logras vencerlo.



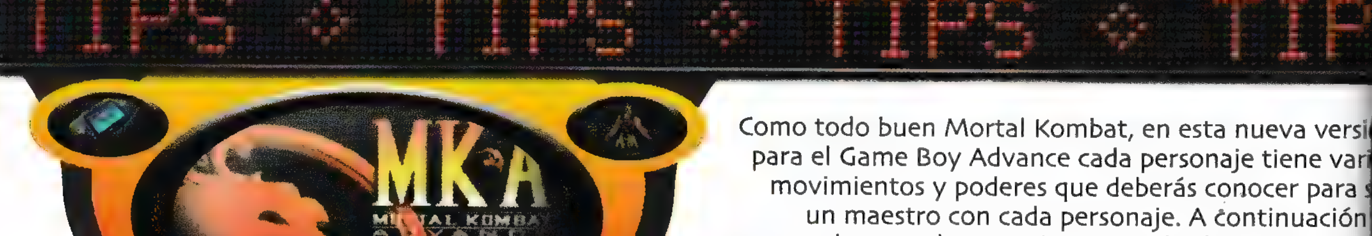
Tal vez hoy en día un juego como estos no nos llama demasiado la atención, pero si tomamos en cuenta que el juego casero salió el mismo año que este éxito llegó a las arcadias, no cabe duda que los jugadores asiáticos disfrutaron grandes retas con sus amigos en largas sesiones con este formidable juego, que en mi punto de vista, obtendría un nueve como conversión. Nuevamente fui presa del tiempo y no pude contestar las cartas que me han enviado, pero el próximo mes te tengo una gran sorpresa que espero sea de tu agrado. Me despido no sin antes recordarte mi correo electrónico: conejo@nintendo.com.mx agradeciendo de antemano todas tus atenciones y sugerencias. Hasta la próxima.



Para todos los afortunados que cuentan con este juego, les ten un pequeño truco con el cual podrán jugar con Geese Howar así que si tú eres uno de ellos, presta atención. En la pantalla de Saurus, presiona la siguiente secuencia: db, f, df, d, db, b, df, then the R + Y Si lo hiciste correctamente, el símbolo de Saurus comenzará a girar y podrás seleccionar a este gran guerrero para jugar con







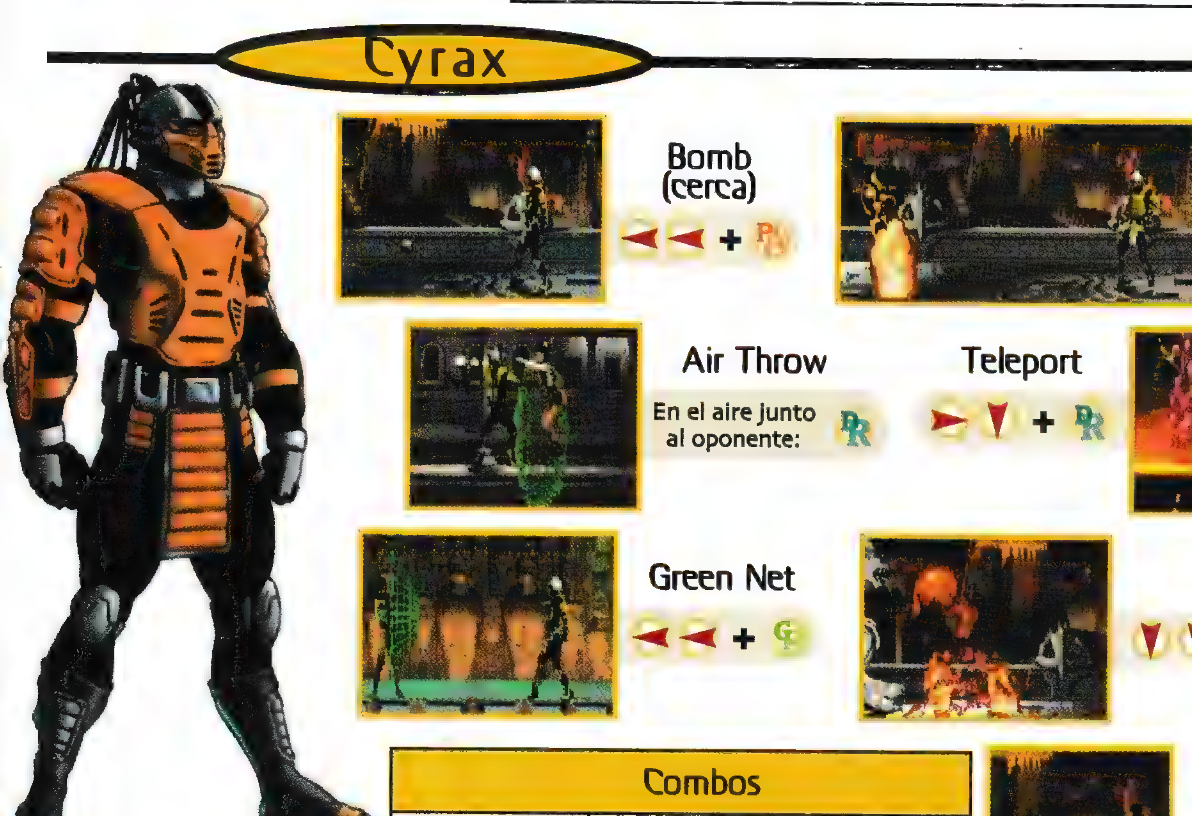
Como todo buen Mortal Kombat, en esta nueva versi para el Game Boy Advance cada personaje tiene var movimientos y poderes que deberás conocer para s un maestro con cada personaje. A continuación vamos a dar unos buenos tips con todos los movimient de este título que forma parte de la saga más violenta los juegos de peleas. Recuerda que te recomendamos q practiques mucho para que domines todos los movimientos no tengas ningún problema para ejecutarlos correctamen

PATADA BOTON A — GOLPE BOTON B

CORRER BOTON L — DEFENSA BOTON R

Además de los poderes y movimientos para terminar a tus oponent te damos un par de combos de cada peleador para que pulverices a t contrincantes. Recuerda que puedes probar diferentes combinacion para desarrollar nuevos combo

Cyrax



Bomb (cerca) ◄ ◄ + PA

Bomb (lejos) ► ► +

Air Throw En el aire junto al oponente: DR

Teleport ► ▼ + DR

Green Net ◄ ◄ + GB

Fatality ▼ ▼ ► ▲ +

Combos	
3 golpes	6 golpes
PA PA ◄PA	GB GB PA GB PA ◄PA

Friendshi CL CL CL +

Noob Saibot



Disabling Orb ▼ ► + GB



Teleport Slam ▼ ▲

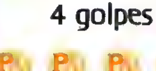




Shadow Thr ► ► +



Combos	4 golpes	4 golpes
	PA PA PA PA	GB GB GB PA







Jade

Boomerang
← → + GB

Boomerang (regresable)
← ← → + GB

Fatality
GL GL GL GL BR GL

Upward Boomerang
← → → + GB

Downward Boomerang
← ← ↓ + PA

Jade Kick
↓ → + PA

Friendship
← ↓ ← ← + PA

Combos	4 golpes	7 golpes
	PA PA PA ←PA	GL GL GL PA PA PA ←PA

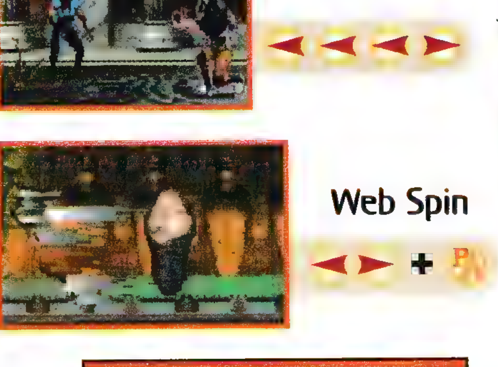
Kabal

Energy Sphere
← ← + GB
(Se puede marcar en el aire)

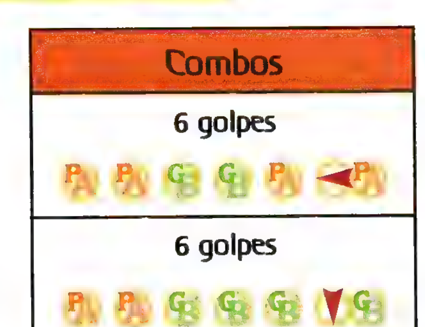
Fatality
GL BR BR BR + PA

Friendship
GL PA GL GL ↑





Ground Saw
← ← ← →



Web Spin
← → + PA



Combos
6 golpes
PA PA GB GB PA ←PA
6 golpes
PA PA GB GB GB ↓GB

Ermac



Green Sphere ↓ → + GB

Telekinetic Slam ← ↓ ← ↓



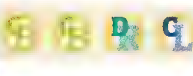


Fatality

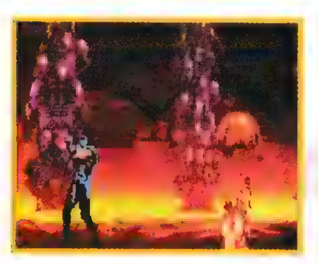
GL DR GL GL PA



Friendship



GB GB DR GL

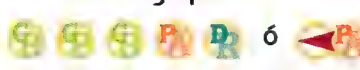


Teleport Punch

↓ ← + GB



Combos
4 golpes
GB GB GB ↓ GB
5 golpes
GB GB GB PA DR ó ← PA





Jax

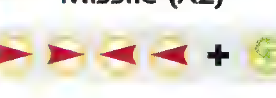


Missile

← → + GB



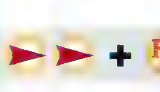
Missile (X2)



→ → ← ← + GB



Bionic Punch



→ → + P

Ground Slam



P P P





Back Breaker

En el aire DR



Fatality



GL DR GL GL + P



Friendship

P GL GL + P

Combos
4 golpes
P P P P ← P
7 golpes
PA PA GB GB DR G ↓ G





Liu Kang

Fireball (alta)

→ → + G

(Se puede marcar en el aire)

Fireball (baja)

← ← + G

Flying Kick

→ → + P

Bicycle Kick

P P P →

Combos
6 golpes
G G ←G
7 golpes
G G G P P P ←P

Fatality

→ → ↓ ↓ + P



Rain

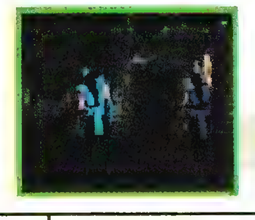
Lightning Bolt ← ← + G

Levitation Orb ↓ → + G



Fatality

G GL GL G



Friendship

P P ← ←

Combos	4 golpes	6 golpes
	P P G G	P P P P ←P

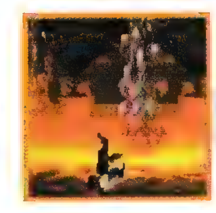
Mileena



Sai Shot

→ → + G

(Se puede marcar en el aire)



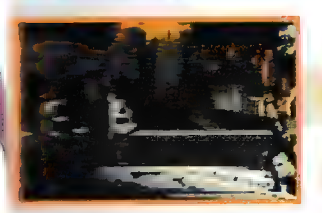
Ground Roll

← ← ↓ + P



Teleport Kick

→ → + P

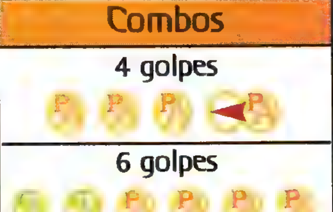


Fatality

↓ → ↓ → + G

Friendship ↓ ↓ ← → + G





Combos
4 golpes
P P P ←P
6 golpes
G G P P P P

Sektor

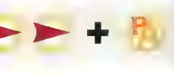




Missile

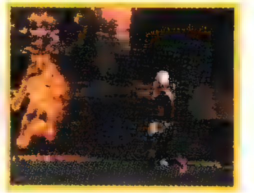


Teleport Punch



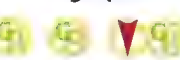
Fatality







Friendship

Combos	
3 golpes	5 golpes
	

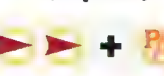
Reptile



Orb (lenta)



Orb (rápida)





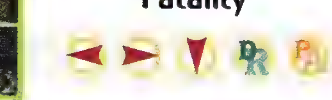
Slide



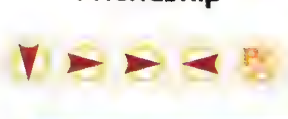




Fatality

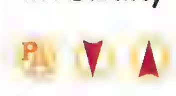


Friendship





Invisibility





Combos
3 golpes
4 golpes




Acid Spit





Kitana
Fan Toss
← → + PA
(Se puede marcar en el aire)
Fan Raise
← ← ← + GB
Square Wave Punch
↓ ← + GB
Fatality
GL GL DR DR + PA
Friendship
↓ ← ← PA PA
Combos
3 golpes
GB GB GB
4 golpes
PA PA PA ←PA
Scorpion
Harpoon
← ← + GB
Teleport Punch
↓ ← + GB
(Se puede marcar en el aire)
Air Throw
En el aire junto al oponente: DR
Fatality
↓ ↓ ↑ PA
Combos
3 golpes
GB GB ↓GB
4 golpes
GB GB PA ←PA
Friendship
← → → ← PA
Kung Lao
Teleport ↓ ↑
Hat Toss ← → + GB
Whirlwind Spin
→ ↓ → + GL
Fatality
GL DR GL DR ↓
Combos
8 golpes
GB GB GB GB PA PA ←PA
Friendship
GL GB GL PA
17

Sindel



Scream

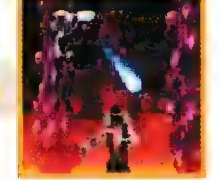


Fireball

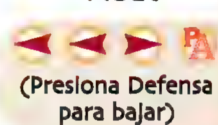


Air Fireball





Float



(Presiona Defensa para bajar)







Fatality



Friendship







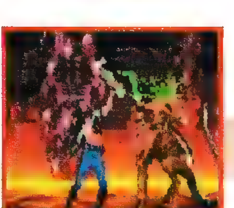
Combos	
4 golpes	5 golpes
	

Night Wolf



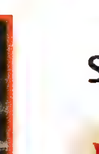
Arrow



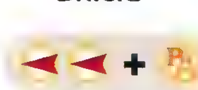


Hatchet Swip





Reflecting Shield





Shoulder Ram







Fatality





Friendship

Combos	
3 golpes	8 golpes
	   

GAME BOY ADVANCE

SOLO UNOS CUANTOS LO PODRÁN TENER





¿ QUE ESPERAS ?
ES EDICIÓN LIMITADA.

SU VIDA ADVANCED

www.nintendo.com

Encúentralo en Carrefour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fábricas de Francia y Sears.

Gamela Distribuidor exclusivo de Nintendo en México.


Kano
Cannonball
Cannonball (vertical)
Air Throw
En el aire:
Fatality
Choke Hold
Friendship
Combos
4 golpes
5 golpes
Sub-Zero
Enmascarado
Ice Blast
Slide
Fatality
Friendship
Ground Freeze
Combos
4 golpes
5 golpes
Sub-Zero
Sin máscara
Ice Blast
Slide
Ice Shower
Fatality
Friendship
Combos
6 golpes



Shang Tsung
Flaming Skull
Flaming Skull (x2)
Eruption
Fatality
Transformaciones
Cyrax
Ermac
Jade
Jax
Kabal
Kano
Kitana
Kung Lao
Liu Kang
Mileena
Nightwolf
Reptile
Scorpion
Sektor
Sindel
Sonya
Stryker
Sub-Zero (classic)
Sub-Zero (unmasked)
Flaming Skull (x3)
Friendship
Combos
3 golpes
5 golpes
Sonya
Energy Ring
Square Wave Punch
Fatality
Bicycle Kick
Friendship
Combos
4 golpes
5 golpes
21



Bueno, esos son los movimientos para cada personaje de este estupendo juego portátil. Recuerda que nosotro siempre te recomendamos que practiques mucho para que domines a cualquier personaje y que pruebes con to dos para ver con cuál te acomodas mejor y primero aprendas con él. Si tienes alguna pregunta, no dudes en e cribirnos.

Agradecemos a:

[illegible]
[illegible] ALMAZAN SANCHEZ
[illegible] VELASCO T.
[illegible] HERNANDEZ ORTIZ
[illegible] LOPEZ MENDIOLA
[illegible]
[illegible] CISNEROS ZUÑIGA
[illegible] ZUÑIGA MARTINEZ
[illegible] PLASCENCIA GONZALEZ
[illegible] MANZO FLORES
[illegible] SANTAMARIA
[illegible] ARELLANO O.
[illegible] CANTU GONZALEZ
[illegible] GONZALEZ BUSTAMANTE
[illegible] GONZALEZ CONSENO
[illegible] SILAS RIOS
[illegible] MELO ALGARO
[illegible] TREJO MONROY
[illegible] RUIZ
[illegible] VAZQUEZ LICEA
[illegible] REYES HERNANDEZ
[illegible] DIAZ TORIBIO
[illegible] ZEPEDA PLATAS
[illegible] RODRIGUEZ GOMEZ
[illegible] RODRIGUEZ
[illegible] ESTRADA
[illegible] CAMACHO PARRA
[illegible] LOPEZ VERA
[illegible] ESPINOSA CANO
[illegible] VALENCIA
[illegible]
[illegible] VALDOVINOS
[illegible] ALBERTO MORENO
[illegible]
[illegible] ROJAS DE ANDA
[illegible] CASTILLO GARCIA
[illegible] DE JESUS VAZQUEZ
[illegible] BONILLA ARRIOLA
[illegible] GONZALEZ ESCOBAR
[illegible] TELLEZ MEJIA
[illegible] CRISTOBAL ROSAS
[illegible] LOPEZ TORRES
[illegible] FLORES GONZALEZ
[illegible] JOAQUIN ROBLES
[illegible] LOPEZ ALVAREZ
[illegible] HERRERA TANAKA
[illegible] CARAVEO
[illegible] LOPEZ
[illegible] GONZALEZ
[illegible] CASTILLEJOS
[illegible] RODRIGUEZ
[illegible] GOMEZ
[illegible] P.
[illegible] HERNANDEZ
[illegible] MARTINEZ
[illegible] PINTOR GAMBOA
[illegible] GONZALEZ COMISARIO
[illegible] ROMERO GUEVARA
[illegible]
[illegible] ALVAREZ
[illegible] ROMERO CANTON
[illegible] LIMA
[illegible] GONZALEZ VELAZQUEZ
[illegible] FERNANDO MARIN CISNEROS
[illegible] GONZALEZ R.
[illegible] TENA HERNANDEZ
[illegible] CASTILLO CRUZ
[illegible] ARMAS ESQUEDA
[illegible] BERBER MORAN
[illegible] CARIBAY TREJO
[illegible] ALBERTO PONZIO
[illegible] FIGUEROA CARD
[illegible] VELAZQUEZ DOMINGUEZ
[illegible] OCTAVIO OLVERA GARCIA
[illegible] SANCHEZ OSNAYA
[illegible] CASILLAS PALATO
[illegible] GUTIERREZ RIVERA
[illegible] MALDONADO PEREZ
[illegible] MIRANDA GOVEA
[illegible] RODRIGUEZ HERNANDEZ
[illegible] FLORES LOZANO
[illegible] ORTEGA ARAUZ
[illegible] ENRIQUE SALAS
[illegible] ALCOCER CASTREJON
[illegible] DANIEL LOPEZ A.
[illegible] J. CASTRO ALONSO
[illegible] MANUEL RIVERA
[illegible] ROJAS QUEVEDO
[illegible] DANIEL LOPEZ A.
[illegible] MENDOZA OCHOA
[illegible] DEL RAMOS JIMENEZ
[illegible] ADRIAN FLORES ROJAS
[illegible] BRUGNOLI G.
[illegible] SARMIENTO GONZALEZ

GUAM 59
GUIBALDO VARGAS CALDERON
GUSTAVO RIVERO SANTAMARIA
HECTOR A. RODRIGUEZ BARRIOS
HECTOR ALEJANDRO PEREZ DIAZ
HECTOR HUGO SALAS RIVERA
HERMES J. JAIMES VALENZUELA
HUGO ALBERTO JUAREZ GARDUÑO
HUGO ALBERTO REYES VELAZQUEZ
HUGO ANDRES RODRIGUEZ CASTRO
HUMBERTO ORTIZ R.
IÑAKI BEST PEREZ
IGNACIO OCAMPO RODRIGUEZ
IMPA
ISMAEL ALVAREZ ESTRADA
ISMAEL JUAREZ HERNANDEZ
ISRAEL LOBATO CONTRERAS
ISRAEL MEDINA IBARRA
IVAN DOMINGUEZ MEDINA
IVAN E. CORTES MICHEL
IVAN OCHOA VAZQUEZ
IVAN PEREZ ZEPEDA
JAIME URIEL ACEVEDO ORTEGA
JAVIER ANTONIO C.
JAVIER D. ALVAR CRUZ
JAVIER HERRERA
JAVIER RUIZ
JESUS A. HERNANDEZ M.
JESUS A. ANAYA ROSAS
JESUS D. RIVAS GARCIA
JESUS E. ROEL M. (HENRY)
JESUS GONZALEZ VALDOVINOS
JONATHAN AZAEL GOROCICA CABRERA
JONATHAN J. ESCOBAR S.
JONATHAN J. NAVA SANCHEZ
JONATHAN PACHECO LOPEZ
JORGE A. CAMARILLO
JORGE CARRIZALEZ VELAZQUEZ
JORGE FERNANDO AMBROS ANTEMATE
JORGE JAVIER GUTIERREZ RIVERA
JORGE SALAZAR ACERO
JOSE ALFREDO ARELLANO MORENO
JOSE ANTONIO LOPEZ MARTINEZ
JOSE ANTONIO TREVIÑO DIAZ DEL GUANTE
JOSE BENJAMIN FLORES AGUAYO
JOSE CARLOS MARTINEZ RODRIGUEZ
JOSE D. CANALES VALDERRAMA
JOSE DAVID VAZQUEZ AGUILAR
JOSE FRANCISCO GONZALEZ RODRIGUEZ
JOSE G. GENEL CASTAÑEDA
JOSE GILBERTO CISNEROS VILLALOBOS
JOSE HUGO DURAN MUÑOZ
JOSE IGNACIO NUñEZ VARELA
JOSE R. ASCENCIO ROLDAN
JOSE RAUL NAVA PEÑA
JOSE ROBERTO RUBIO PRADO
JOSE SINUHE VAZQUEZ AGUILAR
JOSUE GARAVITO ALVAREZ
JUAN AARON
JUAN ANTONIO TORRES DAVILA
JUAN C. MERCADO CASTRO
JUAN CARLOS BREÑA GALINDO
JUAN CARLOS CHACON AYALA
JUAN CARLOS RIVERA NOGUEZ
JUAN ELOY CASTAÑEDA CLIFT
JUAN F. GUTIERREZ SANTIAGO
JUAN J. ABREGO MEJIA
JUAN JOSE YAÑEZ T.
JUAN LEDESMA RAMIREZ
JUAN MANUEL DOMINGUEZ ESPINOZA
JUAN P. GONZALELEZ VALDOVINO
JUAN RAFAEL MEDRANO NAVARRO
JUAN Y. ARROYO LOPEZ
JULIO CESAR LARRIAGA HERNANDEZ
JULIO CESAR LLAMAS
LEON MANUEL REAL ESPONDA
LEONARDO GARCIA R.
LEONARDO R. SANTOYO
LUIS A. CRUZ RODRIGUEZ
LUIS A. GALVAN ESPINOZA
LUIS A. HERNANDEZ
LUIS D. SUDSTEGUI ADAME
LUIS E. HERNANDEZ NAVARRO
LUIS E. ROSALES REYNOSO
LUIS ENRIQUE DE JESUS VAZQUEZ
LUIS FELIPE PEDRERO GRANADA
LUIS G. CUAUTLE FLORES
LUIS L. VELAZQUEZ CABALLERO
LUIS M. CARAVEO RODRIGUEZ
LUIS M. SAENZ ARIAS
LUIS M. MORFIN PLASCENCIA
LUIS R. GENEL CASTAÑEDA
LUIS R. LOPEZ RAMIREZ
MANUEL GUERRERO GARCIA
MARCELO MARTINEZ SEPULVEDA

MARCOS ENRIQUE GIL PINEDA
MARCOS VALLADARES GARCIA
MARI PATIÑO VILLAGOMEZ
MARIO A. MUÑOZ CAPETILLO
MARIO A. RAMIREZ ROMERO
MAURICIO ROCHA BOTELLO
MICHAEL HOBENER R.A.
MIGUEL A. RUESGA NORIEGA
MIGUEL A. URRIETA HINOSTROZA
MIGUEL ANGEL DE JESUS VAZQUEZ
MIGUEL CARMONA VALVERDE
MIGUEL GUERRERO QUEZADA
MIGUEL LARA DIAS
MIGUEL O. CABALLERO SANTIN
MIGUEL S. VILLAFUERTE RAMIREZ
MISAEL HIDALGO MEZA
MOISES DE LA CRUZ BARBA
MONICA MORENO FRAGA
NOE MIGUEL REYES VELAZQUEZ
OCTAVIO VILLEGAS NANSEN
OREL R. GARCIA IRIBE
OSCAR A. RODRIGUEZ
OSCAR A. TELLO CASTILLO
OSCAR A. CUAUTLE FLORES
PABLO SUAREZ GONZALEZ
PATRICIO PEDRERO GRANADA
PAULINO JOSE NOVELO SOLIS
RAFAEL DE JESUS MARTINEZ
RAFAEL E. SORIA R.
RAMON A. VILLANUEVA TORRES
RAUL F. ACOSTO TORRES
REYNALDO DE LOS REYES PATIÑO
RICARDO CESAR ECHAURI BALTAZAR
RICARDO ESPINOZA CAZARES
RICARDO GARFIAS ARJONA
RICARDO RAMIREZ PEREZ
ROBERTO EUSEBIO RAFAEL
ROBERTO SANTAMARIA HERNANDEZ
ROBERTO XAVIER VARGAS LEURETTE
RODRIGO JULIAN GARNICA SOLORIO
ROLANDO EUSEBIO RAFAEL
ROSARIO FELIR MERCADO
SAHID PERALES TORRES
SALVADOR NAVARRO RANGEL
SALVADOR PEÑA YAÑEZ
SERGIO ADRIAN CASA F.
SERGIO J. GUZMAN L.
SERGIO JAVIER RAMIREZ ALEJANDRO
SERGIO LOPEZ
SERGIO RANGEL JIMENEZ
TERESA L. TOBON HERNANDEZ
ULISES ILIVARES V.
VICTOR A. DOMINGUEZ ALCOCER
VICTOR DORANTES VALLE
VICTOR EMIR MENDOZA
VICTOR H. VIZCARRA URIBE
VICTOR H. VIZCARRA URIBE
VICTOR HOYOS LEON

Lectores Internacionales

ARGENTINA
GUIDO ROVATI
JUSTO SCHIOPETTO
MATEO SCHIOPETTO

BOLIVIA
BALDEMAR MELGAR TAPIAS
FELIPE L. SAENZ SEGOVIA
JORGE G. ESTEVEZ GALARZA

CHILE
ANDRE A. DAVIU MANCILLA
ANDRE A. DAVIU MANCILLA
BENJAMIN SANCHEZ COBO
CARLOS K. M. RIOS MORALES
CARLOS PINTO CISTERNAR
CLAUDIA TRONCOSO
CLAUDIO SANCHEZ
CRISTIAN A.ESCOBAR BRAVO
CRISTIAN PALMA
CRISTIAN PROUOST
CRISTIAN SANCHEZ
CRISTIAN VERGARA
DANIEL VARGAS
FELIPE AGUILERA
FELIPE ORTIZ
FELIPE O'RYAN SANCHEZ
FRANCISCO MARIN
FRANCO MORAGA
GABRIEL ROJAS OTUZA
GONZALO CAMPOS A.
HERNAN FLORES T.
IGNACIO MUÑOZ OLIVA
JENNIFFER PAREDES M.
JOSE I. ALVAREZ HORVEY
JOSE IGNACIO VALENCIA O.
JOSE LUIS ARAYA
JOSE LUIS MORENO F.
JOSE MANUEL VERGARA
JUAN P. OLIVARES LAGUNAS
KEVIN LORCA
LUIS HERRERA GUERRERO
MARIA JESUS URZUA B.
MIGUEL A. LARA URZUA
MIGUEL RIVEROS
MIGUEL TOBAR CALFUCOY
NICOLAS DE SOLMINIHAC
NICOLAS DIAZ PUELLES
OSCAR RONDA PEÑA
PAMELA ALARCON GARCIA
PAOLO ALCOTA
PAULA
RAFAEL A. GALLEGUILLOS ZEPEDA
RICARDO HERNANDEZ C.
RODRIGO I. POUT LEZAUN
RODRIGO NEIRA AVDA
RUBEN GONZALEZ
SEBASTIAN ARREDONDO ROSAS
SEBASTIAN PIZARRO
SERGIO N. LAZO FERRADA
STJEPAN OSTOIC
VALENTINA CLAUDIA COGHLON C.
VICENTE JEREZ LAZO
VICTOR CRUZ
VIVIANA MARIN
YERKO YANKOVIC

COLOMBIA
CRISTIAN A. BARRIOS M.
CRISTIAN JOSE MADERA
HECTOR EMILIO BARRIOS M.
MANUEL A. LACAN ARCHITA
MICHAEL VARGAS

COSTA RICA
DAVID VARGAS VILLALOBOS
ESTEBAN ZONTA DELGADO
IVAN MORALES
JOSSUE ALPIZAR MONTERO
JUAN F. MORA ARIAS

EL SALVADOR
DIEGO J. GRANILLO MEJIA
EDGAR PORTILLA
LUIS ROBERTO PINEDA
MARTA O. TOLEDO ALEMAN
WILLIAM RENE IGLESIAS

ESTADOS UNIDOS
FERNANDO CAREAGA

GUATEMALA
DIEGO R. SANTOS SAMAYOA
HECTOR S. GONZALEZ LOBOS
JOSE LUIS BATRES
SAUL RIOS

PERU
ALEJANDRO MORENO BALLON
CHRISTIAN O'HIGGINS HORNA
FERNANDO CHI
MARIO JULIO ZALDEVAR
THOMAS O'HIGGINS HORNA

PUERTO RICO
MICHAEL VICENTE
ROBERTO J. MARRERO

REP. DE PANAMA
KEVIN A. FERNANDEZ
OLGA CHANG

REP. DOMINICANA
SOCRATES

URUGUAY
FABIO GALLESE
JUAN PABLO DI GIOVANNI

VENEZUELA
AARON MONCADA
ARISTIDES MOLINA
JOHN RODRIGUEZ SANCHEZ
LEONELA CORDOVA
LUIS ALEJANDRO RUIZ M.
MAITE CORDOVA
NICOLAS DOLANYI

MUSEO RYGAR

Así es, nuevamente estamos aquí dispuestos a recordar un juego bastante bueno que desde su salida en Arcadia, llegó a varios sistemas caseros, entre ellos el legendario NES. Rygar fue la aventura de un guerrero que como muchos, buscaba derrocar a un tirano y para ello, debía enfrentar a sus hordas de secuaces. Pero nos estamos adelantando, mejor veámoslo más detalladamente para que todos los conozcamos.

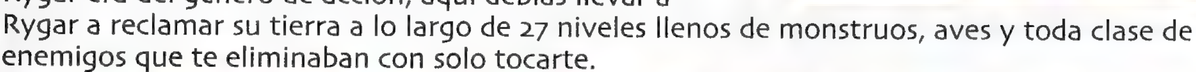
El relato del Elder:

Escucha Rygar, la historia de tu procedencia: Hace millones de años, un hechicero benevolente envió a las hordas oscuras al bajo mundo, liberando al mundo del mal y dando paso a una era de paz y prosperidad para toda la gente. Lamentablemente, el mago no había aprendido los conjuros eternos. No obstante, antes de morir, profetizó que un día, un gran héroe nacería y podría ser reconocido por una marca al nacer, la Marca del Mago. Esta marca le permitiría al héroe abrir los cofres y usar las armas mágicas. Han pasado 10,000 años desde que las fuerzas oscuras resurgieron y reclamaron la tierra como suya. La gente buena tuvo que huir y se vieron forzados a esconderse en las regiones más inhóspitas cerca del borde del mundo, cruzando el gran mar. Pero nunca olvidaron el amor por su tierra natal y por diez milenios, seleccionaron a los mejores de ellos, creando una raza de héroes. Tú, Rygar, eres el mejor de todos; cuando nacisite fuiste nombrado Rygar, el Reclamador, porque tú naciste con la Marca del Mago. Si hemos de reclamar la tierra que es nuestra por origen, debes regresar a ella y pelear contra las hordas del mal. Nadie más puede ir contigo, debes ir solo. Si fallas, los malvados sabrán de nuestra existencia y vendrán a destruirnos completamente. Pero si luchas demostrando que eres el héroe de la Marca del Mago, podrás vencer a las fuerzas del mal para siempre y podremos regresar a nuestras hermosas tierras de las que fuimos forzados a huir hace tantos años. Entonces, Rygar, ya sabes quién y qué eres. Vé ahora; no falles a tus padres.

Legendary Warrior Rygar Arcadia, 1986



Esta es la versión original de Rygar, que se pudo jugar en las Arcadias desde el año de 1986, cuando muchos estábamos tiernitos. Este fue un gran juego desarrollado por Tecmo, quienes hicieron buenos trabajos con sagas como Ninja Gaiden, entre otras. Legendary Warrior Rygar era del género de acción, aquí debías llevar a Rygar a reclamar su tierra a lo largo de 27 niveles llenos de monstruos, aves y toda clase de enemigos que te eliminaban con solo tocarte.

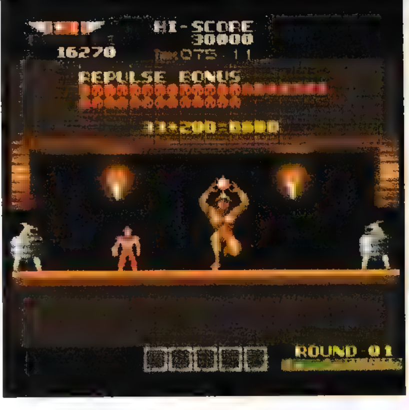








El arma de Rygar era la máxima diferencia entre este héroe y cualquier otro conocido. Rygar se distinguió siempre por usar una especie de escudo o disco redondo con picos que podía usar a manera de látigo o más bien, de yo-yo pues regresaba rápidamente para volver a ser lanzado nuevamente. Esta arma podía ser mejorada para que atacara más fuerte o bien, para que la dirección variara un poco.





En el camino podías obtener muchos ítems para incrementar su puntuación, además de que podías usarlos como poderes para eliminar a varios enemigos a la vez. También había partes en las que debías de subir o bajar por cuerdas para poder avanzar, pero tenías que seguir atacando a tus enemigos.

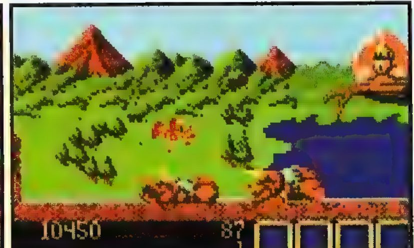




Legendary Warrior Rygar Atari Lynx

Esta fue una adaptación bastante aceptable de la original versión de Arcadia, pero si recuerdas que mencionamos en el Museo de Ninja Gaiden (Año 10 No.5 y Año 10 No. 6) este sistema tenía muchas limitaciones, por lo que los juegos no podían ser tan fieles a las versiones de otros sistemas. En este juego no tenías tanto espacio para jugar y la acción se reducía un poco.



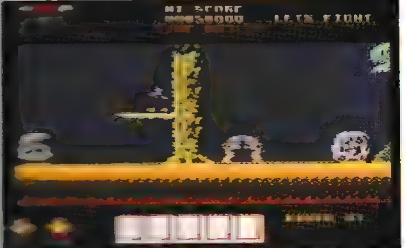


Aún así, esta versión mantiene todos los ítems y enemigos de la de Arcadia, además de que los valores son los mismos. Lo malo es que la dificultad era realmente sencilla por lo que no tuvo mucho éxito que digamos.

Legendary Warrior Rygar Commodore 64



Esta fue una versión que dejó mucho qué desear, aunque se ve que le echaron muchas ganas para hacerlo lo más fiel al juego de Arcadia pese a las limitaciones del sistema. Las gráficas son extremadamente sencillas pero cumplen su cometido y sorprendentemente se juega bastante bien. Lo podemos describir como un juego más que nada para coleccionistas.





Legendary Warrrior Rygar Sega Master Sytem

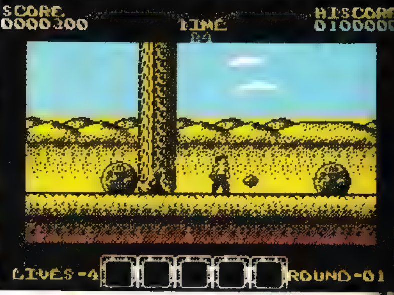
Rygar llegó también al antiguo sistema de Sega, el Master System. En Japón se lanzó únicamente en un cartucho Plateado y es extremadamente raro de encontrar. Aunque la verdad no es tan buena adaptación; mantiene los estándares del concepto.

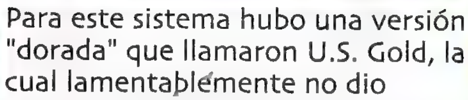


Aunque el juego contiene a todos los monstruos y enemigos, así como casi todos los diferentes peligros de las escenas, estos no aparecen en el mismo orden. Una de las diferencias más notorias es que aquí pasas las escenas más fluidamente que en la versión original y cada seis etapas, enfrentas a un demonio azul y entonces te dan puntos por tus logros durante el juego. Aún así, es un cartucho muy difícil de encontrar y eso le da un valor extra, más que el juego en sí.

Rygar Spectrum







Para este sistema hubo una versión "dorada" que llamaron U.S. Gold, la cual lamentablemente no dio mucho de qué hablar. No queremos que creas que por ser tan extremadamente sencillo en cuestión de gráficas, música y movilidad nos parece malo. Es un buen logro el resultado según las limitaciones de este sistema, pero sólo es para los pocos fans a morir de Rygar, pues la dificultad era casi nula y no desquitaba lo que costaba; aún así, aquí está para que lo conozcas.

Legendary Warrior Rygar Spectrum

Se conoce otra versión de Rygar para el sistema Spectrum, pero realmente no se sabe hasta qué grado es original, fue programado por una compañía denominada Yox Software y raramente los textos están en español. El tipo de gráficas y diseño están muy por debajo de la versión que mencionamos anteriormente, además de que son totalmente diferentes. Para colmo, los programadores incluyeron elementos totalmente fuera de lugar como automóviles y teléfonos, haciendo de ésta, la peor versión de Rygar que hemos visto.







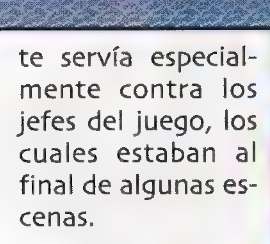


Rygar
Nintendo Entertainment System (NES), 1987

Dejamos lo mejor para el final. La profecía del héroe de la Marca del Mago llegó también al legendario NES y ahí sufrió un cambio bastante bueno. Esta es la única versión de Rygar donde se dejó de usar como modo principal la acción y se convirtió en un juego de acción/aventuras, más adecuado para los videojugadores que buscaban más de los juegos que simplemente pasar escenas y ya.

En esta aventura, Rygar tenía dos modos de juego: con vista en 2D y "por arriba". En ambos modos debías cuidarte de diferentes enemigos, los cuales eran muy diferentes a los de la versión de Arcadia. También las escenas cambiaron, en resumen, fue un cambio total al juego, pero manteniendo el concepto de Rygar.

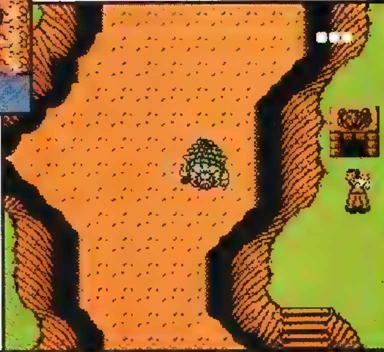
Otra cosa que le dio un nuevo enfoque fue el uso de ítems para poder avanzar en ciertas situaciones. Por ejemplo, en algunos lugares no había cuerdas, así que debías usar tu Grappling Weapon para subir y bajar; claro, tenía un alcance limitado, pero funcionaba para darle un mayor reto.



También podías encontrarte con sujetos que meditan en algunos lugares. Estos personajes te podían dar tips o direcciones, además de ayudarte a subir tu vida o darte armas y utensilios para avanzar. Unos de estos personajes eran los cinco dioses "Indora" que debías encontrar para poder terminar el juego, así que como ves, tenía mucho más reto que cualquier Rygar.

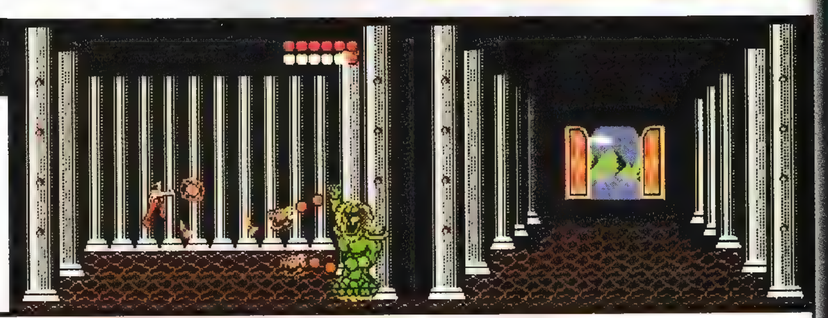


También tenías oportunidad de conseguir estrellas que podías usar para incrementar tu fuerza, atacar a todos los enemigos (con sus limitantes) y recuperar energía conforme lo fueras necesitando. Esto te servía especialmente contra los jefes del juego, los cuales estaban al final de algunas escenas.



El Final:

Al final, después de derrotar a todas las fuerzas de enemigos, restaurabas la paz y nuevamente la tierra regresaba a manos de sus legítimos propietarios. Rygar demostró que era realmente el guerrero legendario.



Pues por este mes, hemos terminado, esperamos que te haya agradado este paseo por el Museo y que ahora todos conozcan al guerrero Rygar, en todas sus apariciones en el ámbito de los videojuegos. Aunque la mayoría de las versiones son buenas, personalmente preferimos la original de Arcadia y la de NES, pues son las que tienen mejor reto y mayor diversión. Ahora sí, nos despedimos de esta sección hasta el próximo mes. ¡Hasta la próxima!

Super Wario

Gracias por resaltar mis pequeñas virtudes, pero no sigas porque hay muchos que se van a acomplejar. Precisamente, no tengo aparición en Super Smash Bros. Melee por el simple hecho de que no acepto papeles cortos en los videojuegos y ya no sufras, que me verás pronto en una de mis más grandes aventuras en el Nintendo GameCube en el que ya tengo trabajando a una gran cantidad de empleados. Híjoles Nacho, fíjate que sí tengo un club de fans, pero en él solamente hay chicas, así que lo siento mucho.

uihuboles hijos de la mala vida, espe- que se la hayan pasado molestando su prójimo. Como pueden ver, nueva- ente estoy entre ustedes para amar- rles un poco la existencia y espero e estén preparados para ello. ntes que nada, comenzaré con las rtas que me elogian para no perder costumbre.

uerido Dr. Wario, ¡¡eres sensacional!! sé cómo decirle que sin su presencia esta nuestra... digo Su Revista, mi vida tendría sentido; pero como sé que us- d es muy modesto y no le gusta tanta rba entonces comenzaré... ¿Me podría ecir cuándo van a sacar el Especial de elda? Y si no es mucha molestia ¿podría andar un saludo a la Chiva y a Karen de parte?. Sin más por el momento me espido de usted con su estilo único... RRIVEDERCHI!

Cyberneolink

íjoles mano, para empezar, qué nom- re tan chafa te cargas, espero que uedas ir a un juzgado para que te lo ambien y de paso enjuicien a tus pa- res por negligencia en contra de un r humano (me imagino el trauma en escuela, ya que por echarte una pe- ueña flatulencia en la primaria, ya res el "sonoro" el resto de tu vida). tiene rato que salió el especial, así ue no te quejes conmigo. El saludo a aren me gustaría dárselo personal- ente, así que a tu amigo cuadrúpedo ejor se lo mandas tú ¿Sale?

ola queridísimo alabadísimo excelentísi- o inteligentísimo Dr. Wario; no sé cómo Mario le dan más espacio en su sección, USTED ES MÁS IMPORTANTE QUE E TAL Mario. Le quería hacer una pre- nta a usted que es la persona más ta- ntosa que he tenido el privilegio de co- ocer. Le quería decir que soy fanático de sted y que siempre lo elijo en cualquier ego en el que salga. Le voy a hacer 3 reguntas muy importantes si no le mo- sta.
" ¿Por qué usted no sale en el juego de uper Smash Bros. Meele si es más impor- nte que cualquier personaje que existe?
" ¿Va a salir un juego de usted en NGC?
" ¿Me puede elegir como uno de sus fans ás grande?
e despido del HONORABLE ¡¡¡¡¡WARIO!!!!!!"

Andrés Ignacio Vallina Archila
Caracas Venezuela

¡Hola cuates de Club Nintendo! Espero que sí me contesten esta carta porque es la tercera vez que les escribo. Quisiera que me contestaran las siguientes preguntas:
¿Cómo hago para llegar a Zora Village y vencer a Veran cuando tiene poseída a Nayru en Zelda Oracle of Ages?
En el mismo juego, ¿Cómo hago para obtener a Ricki? Sé cómo obtener a Moosh y a Dimitri, pero a él no.
Yo descubrí un ``bug´´ en Pokémon Silver y es muy extraño, tanto, que yo no había evolucionado a Tirogue y de repente, un Unown se convirtió en un Hitmontop, ¡nivel 100! ¿A qué se debe esto? Lo único que hice fue poner un Unown en una caja nueva en la opción ``Change Pkmn w/o Mail´´ y puse otro Unown abajo.
Por favor les pido que me contesten estas dudas porque las canas ya no sólo me salen verdes... ¡sino de todos los colores del arco iris! Se despide su fiel lectora:

Cristina González Ramírez
Aragua, Venezuela

A ver Cristy, si no mal recuerdo, puse a trabajar horas extras a todos mis subordinados para lanzar al mercado un número especial de Zelda como para que me salgas con esto. Oye, y como consejo, recuerda mantener tus juegos alejados de toda clase de solventes ya que cosas raras pueden ocurrir, sobre todo con los Pokémon. Yo la verdad te sugiero que te pintes el cabello, en vez de andar como "hooligan" por las calles.

Qué tal señores de Club Nintendo.
Desde el hermoso Puerto de Acapulco les mando una felicitación por su magnifica revista. Bueno supongo que ustedes se cansan de leer los millones de cartas que les mandan los demás video jugadores.
Bueno, pues aquí por mi colonia mis cuates rumoran que es más fácil ser raptado por un ovni 2 veces a que ustedes publiquen mi carta. Por favor demuéstrenles que me equivoco. El motivo de esta carta es sobre las siguientes preguntas...
Si va a salir un Pokémon para el Game Boy Advance ¿Por qué no dicen nada de ello? ¿Nintendo planea un Perfeck Dark para el Game Cube? ¿El Pokémon Jade Version es una versión pirateada o que ya que no tiene nada que ver con las demás versiones.
Pues estas son mis dudas espero que me las contesten y como decían en su antiguo programa. Estamos en contak.

Rafael Clemente Marbán Mejía
Acapulco Guerrero, México

Hay Rafita, cómo se nota que estás algo atrasado en noticias, en toda la república mexicana hay abducciones extraterrestres a diario, así que no compares las cosas. Fíjense que yo tenía un primo en Lon Lon Ranch que lo raptaron mientras extraían vacas de un granero y le colocaron unas mangueras para succionarle el producto lácteo, quesque para regenerar la pérdida inevitable que está sufriendo nuestra queridísima Vía (ha de ser pública) Láctea y le dejaron cuatro marcas como chupetones en la panza y desde entonces tiene disfunciones renales. Pobre cuate. Espero que esto te haya servido de lección y no te metas a los graneros pasada la media noche ya que luego también salen bucaneros vendiendo juegos extraños de Pokémon ¿eh Rafita?
El resto de las preguntas, son para el tal Dr. Mario, así que no te las voy a contestar yo.
¡Siguiente cartaaaaaa!

Qué tal amigos de Club Nintendo.
¿Es cierto que una compañía nueva de videojuegos mexicana pidió licencia a Nintendo para hacer un juego del Advance?
No me tachen de morboso: ¿Hay un truco en Resident Evil para el 64 donde se pueda desnudar a Claire?
No me despido sin felicitarlos por su revista, que es la mejor.

Alfredo Sánchez S.
P.D. Denle un guamazo al Dr. Wario por mí.

¿Cómo que guamazo Fredy? ¿Cómo que guamazo? Además, ¿Cómo de que te quieres agenciar a una de las chicas de mi harem? ¿Acaso yo me pongo a pedalear tus bicicletas? No ¿verdad? Entonces no te me pongas de exigente. Por si fuera poco, ya todos en la redacción me agarraron a zapes por tu culpa.

Bien pues ahora sí me despido algo molesto por la actitud de mis colegas, ya que por el gracioso de Fredy, se la pasaron molestándome todo el día. Me retiro por ahora, ya que me están tomando fotos para mi nuevo juego Wario World en donde haré uso de toda mi fuerza y carisma en el fabulofantástico Nintendo GameCube.
Nos vemos cuando se me antoje volver a escribir, así que:
¡¡¡Arrivederchi!!!

TOP NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS



1 SUPER SMASH BROS. MELEE

[illegible] sigue arra- [illegible] demás! [illegible] Bros. Me- [illegible] gran opción [illegible] familia [illegible] de [illegible] partici- [illegible] cuatro juga- [illegible] batallas. [illegible] tiene mu- [illegible] trofeos y [illegible] debes des- [illegible] horas de [illegible] garantizada [illegible] de [illegible] Nin- [illegible]

2 GOLDEN SUN

Golden Sun ha demostrado ser un RPG como hacía mucho tiempo que no se veía y es por esto que ha subido hasta el segundo lugar y muy meritoriamente. En este entretenido título encontrarás una envolvente historia, gráficas padrísimas muy por encima de muchos juegos para el Advance y muchas magias, invocaciones y modos de juego bastante buenos. Si eres un fan de los RPG y todavía no tienes tu Golden Sun, ¿Qué esperas?

3 NBA COURTSIDE 2002

Después de una ardua semana de escuela o trabajo, hacer la tarea, comer sanamente y hacer tus deberes, se antoja una buena reta y qué mejor que se reúnan todos nuestros colegas videojugadores a competir en un divertido juego para cuatro personas con muchos modos de juego. En este divertido juego podrás hacer maravillas con tus jugadores y equipos, además de que no pararán de jugar en un buen rato, te lo recomendamos mucho.

4 SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

Sega ha demostrado que con el apoyo de Nintendo, puede lograr unas verdaderas joyas que podemos disfrutar para varios sistemas y qué mejor muestra que Sonic Adventure 2: Battle para el poderoso Game Cube. En esta aventura, Sonic deberá descubrir quién es el erizo impostor y detener al malvado Dr. Eggman; ayudado por sus amigos, Sonic enfrentará mundos genialmente detallados en los que deberá usar su velocidad para resolver el dilema.

5 MORTAL KOMBAT ADVANCE

La gran y violenta saga continúa y mientras esperamos que Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Radien y los demás combatientes aparezcan en la siguiente versión para el Game Cube, los fans podemos recordar el gran Ultimate Mortal Kombat 3 de SNES en esta adaptación para el Game Boy Advance. Si eres un gran fan de la serie, no puedes dejar pasar este juego y checar todos los Fatalities, Friendships y poderes de este torneo portátil.

6 SONIC ADVANCE

Para darle aún más fuerza a la versión de Game Cube, Sega lanzó el divertido Sonic Advance para el sistema portátil consentido. Aquí podrás disfrutar de las aventuras de Sonic y sus amigos en un estilo más clásico, el de las plataformas "de lado". Cada uno de los personajes cuenta con diferentes habilidades que le ayudarán en su recorrido, además de que este título es compatible con el de Game Cube, para duplicar la diversión.

7 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Este es un juego que sin duda, ya es un clásico que todos los fanáticos de la gran saga de ciencia ficción, Star Wars, debemos de tener en nuestros hogares. Si disfrutaste la versión de N64, volverás a sentir la emoción de pilotear diferentes naves rebeldes en distintas misiones para ayudar a detener al malvado imperio galáctico, pero esta vez, con todo el poder del mejor sistema de videojuegos: el Game Cube.

8 PIKMIN

Si, lo sabemos, Pikmin ha bajado considerablemente de posición en el Top Ten, pero estamos seguros de que es porque ya casi nadie falta de tener a estos adorables y curiosos seres en su casa. Si eres uno de los que todavía no han jugado Pikmin, te recomendamos que lo cheques y descubrirás un mundo totalmente nuevo y lleno de detalles en los que desearás mejor no irte del planeta de los Pikmin. ¡Compruébalo!

9 RESIDENT EVIL

Seguramente te preguntarás por qué este estupendo y esperadísimo título está apenas en la novena posición de los Más Vendidos, pues sencillamente porque acaba de salir. Estamos seguros de que para este momento, muchos ya fueron corriendo por esta increíble aventura en donde sentirás que vives una película de terror, si disfrutaste las versiones anteriores y crees que ya nada te puede asustar... no conoces Resident Evil para el Game Cube.

10 THE KING OF FIGHTERS EX

Y por último, tenemos una gran adaptación de una de las series consentidas de los aficionados a los juegos de peleas, directamente de las salas de Acadia a tus manos; The King of Fighters Ex Neo Blood. En esta adaptación podrás jugar con muchos de tus personajes favoritos de la serie, así como Strikers, personajes ocultos y más; así que si eres uno de tantos fans de Kyo y Iori, no debes perderte este cartucho que no debe faltar en tu colección.



LOS MAS RECOMENDABLE




1 RESIDENT EVIL

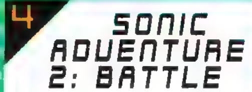
Ahora sí, encabezando la lista de los más recomendables por todos los que colaboramos en nuestra revista (tuya y de nosotros), tenemos el gran éxito Resident Evil. En esta aventura encontrarás muchísimos detalles y elementos que la primera versión no tenía, haciéndolo el más grande y mejor de todos los títulos de la serie. Cuando lo juegues, sabrás a qué nos referimos, aunque te recomendamos que seas cuidadoso y guardes un poco de municiones, pues las cosas serán más difíciles esta vez...

2 BLOODY ROAR PRIMAL FURY

Hudson ha hecho un magnífico trabajo al realizar este gran juego de peleas en donde podrás cambiar a una forma animal durante la batalla. Por si fuera poco, absolutamente todos los elementos están muy bien detallados a parte de que el tiempo de carga es prácticamente nulo, incluso en los enfrentamientos de equipos. No cabe duda de que merece estar en este lugar.

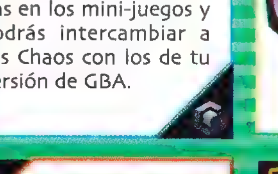
3 SUPER SMASH BROS. MELEE

Aunque hemos disfrutado mucho los excelentes j
que han salido últimamente para el Game Cube,
demos dejar de jugar este excelente título que n
so a sacarle humo al control para obtener todos l
feos y personajes secretos. Es muy agradable, tam
ra las retas como para jugarlo uno solo; ¡pero es
cura cuando se ponen a retar entre varios y deb
fender tu lugar con todo! Lo recomendamos amp
mente si gustas de reunirte entre cuates a jugar.



4 SONIC ADVENTURE 2: BATTLE

Si lo que buscas es diversión, reto y sentir la emoción de la velocidad, te recomendamos que cheques este divertido título para el Game Cube. Explora los más extensos mundos, recolecta los anillos y ayuda a Sonic y sus camaradas a detener a los malvados personajes del juego. Pero eso no es todo, también pueden competir hasta cuatro personas en los mini-juegos y podrás intercambiar a tus Chaos con los de tu versión de GBA.





5 ETERNAL DARKNESS

Si eres de los que se creen muy valientes, que el fin del mundo está muy lejos y que nada te puede sorprender, espera a que cheques Eternal Darkness. En este nuevo concepto deberás luchar no solamente contra tus adversarios y enemigos, sino también contra el tiempo y tu cordura, pues deberás controlar tus niveles de salud para evitar que pierdas la noción de lo que estás haciendo. La oscuridad vendrá y nos llevará a todos...



6 JAMES BOND IN AGENT UNDER FIRE

Mi nombre es Bond, James Bond y ahora podrás encontrarme en el Nintendo GameCube.
En esta última aventura del mejor agente secreto de todos los tiempos, tendrás que obtener una gran variedad de armas así como artefactos creados por el mismo Q para asistirte en cualquiera de las misiones y dificultades en las que te puedas encontrar. Claro está que cuentas con tu licencia para matar, así que no dudes para defender el bienestar del mundo. Este juego tiene gráficas preciosas y con el excelente control, no dudamos ni un instante en recomendártelo ampliamente

7 SONIC ADVANCE

Como Buenos videojugadores, disfrutamos mucho poder llevar buenos títulos en el bolsillo cuando estamos lejos de casa y éste es bastante divertido y nos entretiene bastante. Lo mejor de todo es que tiene su propio estilo y que es compatible con la versión de Game Cube, para que puedas sacarle más jugo a ambos juegos e interactuar con cada uno de los Chaos que verdaderamente son geniales. Te lo recomendamos mucho.



8 PIKMIN

Los pequeños Pikmin siguen en nuestra preferencia ya que son bastante divertidos, el concepto es muy bueno y se puede aprender a jugar rápidamente. No obstante, no deja de ser un juego en donde la deducción y el razonamiento juegan el papel más importante, así que te ayuda a ejercitar tus neuronas al mismo tiempo en que te diviertes. Si eres un videojugador veterano del control y recuerdas a los Lemmings, te sentirás nostálgico y cuidarás mejor a tus Pikmins.



9 THE KIN FIGHTERS

Como sabrás, en
dacción adoramo
la reta en diverso
ros, pero cuando
ta de resolver
cias o adoptar
rencillas, no h
mejor que un bu
go de peleas y
jor que un bu
para aligerar la
Lo mejor de t
que podemos j
donde queramos
al poderoso Ga
Advance, así q
podemos decir
que se siente ll
Arcadia en el b
¡debes probarlo

10 WWF WRESTLEMANIA 8X

Nuevamente THQ hace hasta lo imposible para brindarnos un título lleno de acción al presentarnos a las grandes estrellas de la World Wrestling Federation con nuevas opciones, llaves, lances y sobre todo, la emoción de este magnífico deporte.



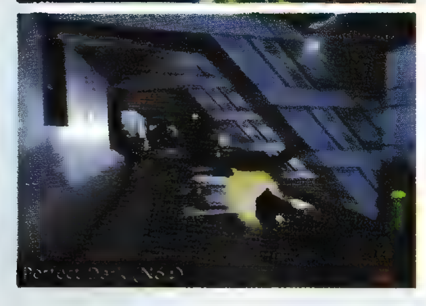
El control de los profesionales


Por: AXY

Desde hace cinco o seis años, muchos directores y diseñadores de videojuegos han tratado de adaptar o crear nuevos juegos en un mundo virtual en donde el personaje principal puede desplazarse en niveles de tercera dimensión. Esto le ha dado a los programadores y diseñadores nuevas herramientas y perspectivas así como obstáculos. La libertad de poder colocar la cámara en cualquier punto deseado te da la facilidad de poder enfocar la acción a tu antojo, pero en ocasiones, la cámara se topa con objetos sólidos entre la vista y la acción o simplemente se sale de las paredes dejándote sin perspectiva de la acción. Todo esto se debe de cuidar a detalle para crear una cámara dinámica que le permita al jugador poder ver la acción en todo momento. Por otra parte, no es tan fácil adaptar un juego originalmente pensado en perspectiva lateral (o 2D) en un ambiente tridimensional. Uno de los ejemplos más renombrados es Super Mario 64 ya que en él, la gente de Nintendo trabajó perfectamente en cada uno de los niveles, los poderes y habilidades de Mario, así como en una cámara muy versátil y bien programada. Hay otros títulos que no fueron muy bien aceptados por su conversión al mundo tridimensional ya que los elementos en 2D le daban la dificultad que con el 3D se perdían, ejemplo claro es el por qué de la gran saga de Castlevania regresó a su base bidimensional; pero eso no significa que nuevos directores no hagan su mejor esfuerzo para llevar esto a cabo; lamentablemente esto lo sabremos hasta que creen una estructura lo suficientemente versátil como para presentárnoslo en un nuevo juego.


F-Zero (SNES)


F-Zero 64 (N64)


Perfect Dark (N64)

Por otra parte, existen las limitaciones del sistema y la mejor manera de mostrar los escenarios, detallar todos los ambientes, definir a los personajes así como su rango de visión y aún así hacer un buen juego. Gracias a esto los programadores ya han tenido bastante experiencia para utilizar únicamente lo necesario para brindarnos productos de calidad, ya sea que tengan que limitar los polígonos de los personajes para poder manejar una ambientación mucho más elaborada, utilizar imágenes planas en situaciones estratégicas para reducir la utilización de polígonos (por ejemplo en esferas o elementos poco indispensables) y así no utilizar demasiados recursos del sistema en cosas poco importantes y así enriquecer todo el entorno.


StarFox (SNES)



StarFox 64 (N64)



Super Mario (SNES)


Super Mario 64 (N64)

Claro está que la forma más fácil (por así decirlo) de programar un juego en 3D es haciéndolo con perspectiva de primera persona (gracias a esto Wolfenstein tuvo tanto éxito), sin embargo esto limita demasiado al juego a pocas acciones. Aún así, algunas compañías se aventaron el reto de hacer juegos diferentes con obetivos diversos en vez de enfocarse a recolectar llaves y eliminar enemigos. Con esto recordamos grandes títulos como GoldenEye y Perfect Dark en donde la gente de Rare en verdad se pusieron las pilas para darnos juegos súper entretenidos muy adictivos en donde la gran variedad de objetivos le dan un toque especial a cada uno de ellos.

Otro gran reto ha sido realizar juegos de shooter o combate aéreo, comúnmente llamados "de naves" en el nuevo entorno 3D. Algunos de ellos, por ser demasiado realistas, terminan siendo tediosos y aburridos ya que el tiempo que se pierde en los recorridos hacia los enfrentamientos o la acción, se vuelve monótono. Con esto en mente se creó Star Fox, un juego que se ha criticado como lineal, sin embargo se pensó que el darle la libertad al jugador para desplazarse a cualquier punto, podría resultar como un juego aburrido, por lo que los niveles se derivaron en cursos para mantener al jugador con una acción constante y así crear la necesidad de moverse continuamente para evitar ser destruido. El ejemplo más contundente de esto se puede ver en Red Alert para el Virtual Boy ya que el jugador tenía la posibilidad de detenerse en cualquier punto para tomar aire y destruir a los enemigos a distancia, haciendo el juego verdaderamente fácil; pero si no te detenías para nada y procurabas pasar cada nivel a una buena velocidad, el juego era bastante difícil y hasta frustrante ya que de este modo, la acción es constante.

Otra gran problemática han sido los juegos de carreras ya que por muchas pistas que se pongan en un sólo título o grandes opciones de vehículos, los jugadores necesitamos de un reto y acción constante para no perder interés en seguir jugándolo. Por otra parte, si se enfoca demasiado a la realidad, el juego nuevamente se torna monótono y aburrido. Una vez más, la gente de Nintendo desarrolló un juego que revolucionaría por completo este género: F-Zero. Claro está que es un juego de carreras, pero al tener la libertad de crear pistas muy diferentes a lo convencional y teniendo en mente que los vehículos con cuentan con tracción al dar las vueltas, se desarrolló un juego muy bien elaborado en donde la pericia del jugador se vería severamente afectada con cada vuelta al tener que soltar el acelerador para girar el vehículo y volver a acelerar para retomar el curso de la nave.

No cabe duda de que el intento más original enfocado a la tecnología de 3D se la llevó el fallecido Gumpei Yokoi con el Virtual Boy, desgraciadamente la consola no tuvo el apoyo necesario para seguir adelante. Las nuevas consolas ya cuentan con una arquitectura electrónica mucho más desarrollada con el objetivo de crear ambientaciones en 3D con mayor facilidad así como un gran arsenal de herramientas para facilitarle el trabajo a los programadores y así no limitar la creatividad de los diseñadores, pero aún con todo esto, las compañías siguen teniendo el reto de crear juegos diferentes e innovadores que nos brinden muchas horas de entretenimiento y en esto, Nintendo tiene toda la ventaja.



Previo



Esta gran saga por fin hará su triunfal aparición en nuestro continente y claro está que merece que veamos un poco de lo que podemos esperar de un juego tan esperado como este. Nintendo con la colaboración de Intelligent Systems, han creado un excelente juego de estrategia con características medievales y fantásticas que no brindan una ambientación propicia para los grandes caballeros, magos y criaturas míticas como los dragones y caballos alados.

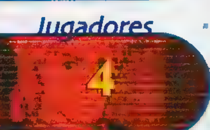
Compañía



Sistema



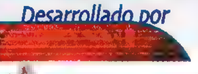
Jugadores



Clasificación



Desarrollado por



Memoria

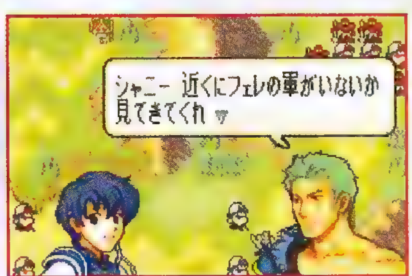


Categoría



Lanzamiento

2002



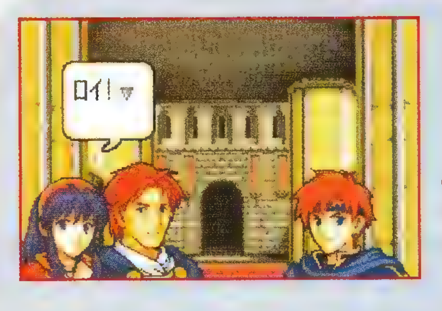
Algo importante es que el juego sigue manteniendo la misma estructura que en sus últimas versiones (que salieron para el Super Famicom), brindándonos algo nuevo y diferente para todos los que no teníamos el privilegio de conocer esta saga.





Con este nuevo juego se esclarece el tema de los héroes en esta saga ya que Marth, es el primero de ellos, pero en el resto de los juegos no cuenta con una aparición como debiera. Este es el primer juego de la serie en donde aparece Roy (que debutó en Super Smash Bros: Melee para el GCN) y hasta el momento desconocemos s alguno de lo héroes de lo juegos anteriore cuentan con al gún crédito en es ta nueva histori







Para quienes no tengan la más remota idea de que son los juegos de estrategia, lo pondremos d esta manera: El objetivo es el de cumplir con ciert misiones dentro de un mapa o terreno para poder proseguir con la historia. Para conquistar un nivel deberás realizar diversas tareas, como el de vencer a todos los oponentes en el mapa o invadir el castillo principal, que por lo general está resguardado por un guerrero con bastante experiencia.





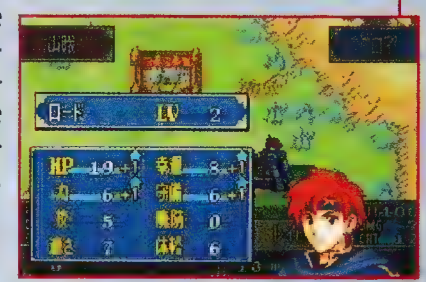


Al inicio del juego, cuentas con un pequeño ejército que podrás dirigir a cualquier punto de la región, sin embargo, cada uno de los integrantes de este ejército es vulnerable a ser eliminado de una forma permanente, por lo que tendrás que cuidar a cada uno de tus soldados para asegurar la batalla de una forma contundente.



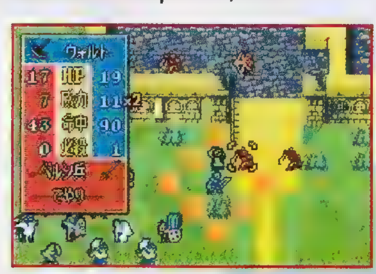


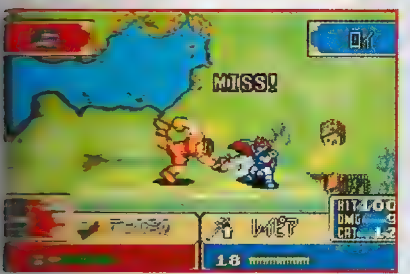
Al estar en el mapa y acercarte para atacar a un oponente, se mostrará un recuadro con estadísticas de porcentajes y puntos reales de ataque, evasión y defensa junto con otros detalles que determinarán las acciones de tu guerrero así como la del contrincante, por lo que deberás poner especial atención para no equivocarte y perder a un posible gran elemento.





Claro que el juego no se podía quedar sin la utilización de elementos mágicos, sin embargo, no es tan fácil como en las versiones anteriores. Para empezar, necesitarás de armas mágicas para poder realizar diferentes conjuros, aparte de que el personaje debe tener la habilidad de poder utilizar este tipo de armas, así que hay que buscar en todas las tiendas y encontrar lo necesario o ideal para cada personaje.





Tendremos más detalles de este esperadísimo juego en cuanto tengamos la versión en inglés, así que mantente pendiente de este gran juego de Nintendo.



el ojo del cuervo

Por: Crow

¿Qué onda? ¿cómo han estado?, espero que les haya ido muy bien el mes pasado y sobre todo que les haya gustado el tema de mi sección anterior. En esta ocasión les voy a comentar sobre una novela que posteriormente logró ser una de las adaptaciónes más famosas de todos los tiemepos en la más reciente filmación para la pantalla grande por parte de New Line Cinema y grandes visionarios como Peter Jackson y claro estamos hablando de "Lord of the Rings", que por sus grandes aportaciones en el medio, nos dejó maravillados a muchos de los fanáticos de John Ronald Reuel Tolkien o como más comúnmente se le conoce J.R.R. Tolkien.

J.R.R Tolkien, nació el 3 de enero de 1892 en una ciudad llamada Bloemfontein y es a quien le debemos las historias de los Hobbits y sobre todo de la ferviente comunidad que se adentra en una aventura por destruir un anillo que podría envenenar la mente del ser más recto del mundo con tan sólo poseerlo entre sus manos.

Tres anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los señores Enanos en casas de piedra.
Nueve para los hombres Mortales condenados a morir.
Uno para el Señor Obscuro, sobre el trono obscuro.
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.





Los anillos fueron forjados por herreros Elfos y Sauron creó el anillo único pero como la maldad no puede durar para siempre, hubo una guerra contra la última alianza de Elfos y hombres, donde Isildur, antepasado de Aragorn, cortó el dedo de Sauron en el que llevaba el Anillo Único. Pero la maldad del anillo se apoderó de Isildur logrando que no lo destuyeran y así Sauron regresara.

La historia del Señor de los Anillos se conforma de 3 libros y su autor J.R.R. Tolkien terminó los 2 primeros números allá en el año 1948 pero su publicación real fue hasta 1954, sin embargo la tercera de estas historias se logró hasta un año después. La Comunidad del Anillo es la primera de estas interesantes historias y nos lleva a un impresionante mundo de la Tierra Media narrándonos la historia de un pequeño Hobbit llamado Frodo Baggins, quien a pesar de su ingenuidad, se ve envuelto en una aventura enorme al ser él quién hereda un anillo de poderes asombrosos sin conocer plenamente los misterios que conlleva esta difícil tarea. Dicho anillo perteneció al Señor Oscuro Sauron, quien fue vencido hace unos miles de años atrás, sin embargo, el anillo quiere volver a su anterior dueño para gobernar nuevamente ante todas las cosas así que Frodo deberá hacer todo lo que esté a su alcance para destruir el anillo.





Pero como es lógico, este trabajo es muy riesgoso para un pequeño Hobbit, por lo que Frodo contará con la ayuda de varios aliados



de diferentes razas: Aragorn, Boromir, Gandalf, Merry, Pippin, Sam y Legolas. Ellos han sido denominados como "La comunidad del anillo" y deberán ayudar a Frodo a llegar a internarse en la tierra de Mordor para destruir el anillo arrojándolo al fuego del monte del destino, ya que sólo en este lugar es donde podrá ser destruido el "anillo único".

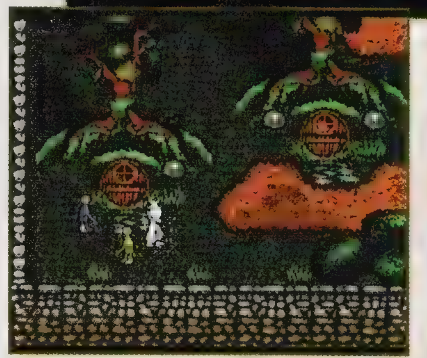
Pero su aventura no será nada fácil, ya que algunas personas serán atraídas por Sauron, aliándose en contra de la comunidad del anillo. Y así los 4 Hobbits, un mago, un elfo, un enano y dos humanos se verán envueltos en diversos retos de gran peligro, ya que muchos estarán tratando de evitar que ellos cumplan sus objetivos, así mismo deberán librar batallas contra cientos de Orcos, Trolls y sobre todo contra los 9 espectros del anillo.

Pero no creas que está es la primera vez que se lleva un rodaje sobre esta historia creada por Tolkien, ya que hace algunos ayeres, en el año 1978 para ser exacto vio la luz la primer producción de "Lord of The Rings", esta historia era una mezcla entre personajes reales con personajes animados pero desgraciadamente en aquel entonces no se contaba con toda la tecnología que ahora tenemos al alcance de la mano y por tal motivo no tuvo tanto éxito como su director Ralph Bakshi hubiera querido.





Otra de las adaptaciones de esta historia que quizá algunos no conozcan, se remonta al año 1994 donde la compañía Interplay consigue los derechos de la historia de "Lord of the Rings" para dar vida a los personajes de J.R.R. Tolkien en un videojuego que por supuesto fue diseñado para el legendario Super Nintendo.



Este juego lleva por nombre J.R.R. Tolkien´s: The Lord of The Rings -Volume One. Y al igual que en la reciente película, se maneja fielmente la historia así como textos y detalles como Tolkien los narró hace años. El juego da inicio cuando todos los Hobbits junto con el mago Gandalf se unen para celebrar el 111 aniversario de Bilbo Baggins quien posee el "Anillo único" pero como Bilbo planea realizar algunos viajes deja como herencia el anillo a su sobrino Frodo Baggins. Gandalf le narra a Frodo la historia que envuelve al anillo a Frodo, indicándole que debe llevar el Anillo a Rivendell donde el destino del anillo será decidido.

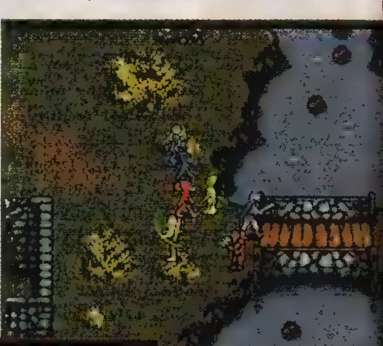


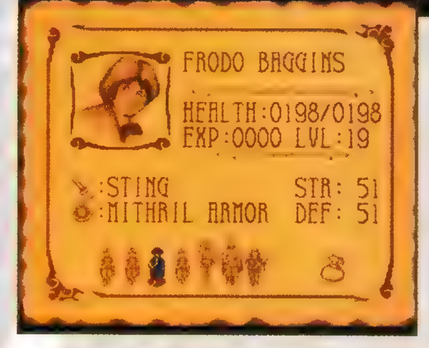


Así inicia tu aventura tomando el papel de Frodo Baggins en un mundo místico con los Hobbit y como debes imaginarte el juego cuenta con mucha esencia de RPG pero con unas gotitas de aventura, los ataques que tienes son básicos pero funcionales ante los diversos retos y enemigos a los que te debes enfrentar, ya sean simples lobos o serpientes o Trolls y Orcos. A lo largo de tu aventura se unirán un grupo de aventureros quienes a tu lado formarán la "Comunidad del Anillo".



Lo curioso de este juego es que tus aliados tendrán inteligencia propia, es decir, ellos mismos manipularán sus ataques y defensas mientras tú manejas sólo a un personaje aunque también podrás cambiar al personaje que usas en el momento. En este juego el mapa es sumamente grande y te enfrentarás a diversos calabozos y escenarios donde quizá te pierdas por unos momentos pero créeme que aunque el juego pueda llegar a ser un poco aburrido, a la larga te mantendrá entretenido con toda la historia tan envolvente que posee.





Como puedes darte cuenta, Tolkien nos dejo una historia que perdurará por mucho tiempo y que se ha sabido aprovechar en distintos medios y esperemos que no sea el último juego de El Señor de los Anillos que veamos en las consolas de Nintendo. Ahora tomaremos el punto de definir qué nos han dejado todas estas translaciones de la historia. El Señor de los Anillos como novela cuenta ya con una popularidad enorme que no muchos han logrado y por tal motivo se dieron todas las translaciones de las que hemos platicado, y bueno pienso que para todos los seguidores de Tolkien y de sus historias, estas adaptaciones nos han dado un plus que nos dejan más material para ilustrar tales travesías en la tierra media.





Por parte del videojuego, nos brinda a todos los videojugadores la oportunidad de vivir de una manera más interactiva esta historia y en cuanto a las películas nos da la visión que quizá Tolkien tuvo al crear estas historias ilustrándonos aún más el mundo que existía en la mente de John Ronald Reuel Tolkien. Así que no dejo de recomendarles que chequen esta película si no en el cine aunque sea en DVD, ya que es una producción que no se pueden perder



Pero si no quieres esperar tanto para saber la conclusión de esta historia, te recomiendo que le eches un ojo a los libros que son los que más te ilustarán acerca de las visiones de J.R.R. Tolkien y donde encontrarás más respuestas a todo lo que envuelve al Señor de los Anillos.



Pero esto no termina aqui ya que próximamente saldran las otras 2 partes de la pelicula "El señor de los anillos" "Las Dos Torres" y "El Regreso del Rey". Estas producciones estaran listas cada final de año, es decir, para finales de este año saldra la segunda pelicula y para finales del 2003 estaremos viendo la última parte. ¡Ah! pero para los que son fanáticos de hueso colorado de esta historia, en el 2005 se expendrán las 3 peliculas simultaneamente para gusto de todos.

Espero que les haya gustado el tema de esta sección y sobre todo espero sus comentarios, así como quejas, sugerencias, preguntas y demás, así que para cualquier cosa que se les ocurra, les dejo mi correo electrónico crow@nintendo.com.mx además de la clásica dirección que ya conocen Hamburgo # 10 Col. Juárez. México D.F. C.P. 06600 Del. Cuauhtémoc. ¡Hasta la próxima edición!

A FONDO



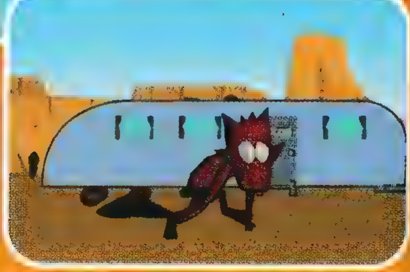


SI eresde los que se quejaban porque no producían juegos más locochones y con diversión paródica con personajes caricaturescos, déjanos que te contemos un poco acerca de un nuevo título que los programadores de Pseudo Interactive han desarrollado para el gusto y la fascinación de todos aquellos que tenemos algo de salvajismo sobre ruedas. Y claro, estamos hablando del Gran título "Cel Damage", lógicamente para el inigualable GameCube.









Este juego es muy variado y nos proporciona grandes momentos de diversión en cada una de las diversas modalidades de juego que tiene, por ejemplo, cuando inicies tu juego, tendrás un menú donde puedes seleccionar la categoria de juego en la que quieres participar, de las 3 que existen en el momento, y posteriormente, ya que hayas seleccionado el reto en el que quieres participar entrarás a otra pantalla donde escogerás el lugar en donde se lleve a cabo toda esa locura.





Lo interesante en Cel Damage, es que cuenta con 12 diferentes escenarios animados muy al estilo caricaturesco, lo que los hace muy coloridos además de que son sumamente vistosos y de una manera muy peculiar, nos hacen recordar aquellas escenas en las que el Coyote perseguía al inalcanzable Correcaminos con toda una infinidad de poderosos artefactos marca "Acme" pero claro, a pesar de los millones en equipo del Coyote nunca conseguía su objetivo.

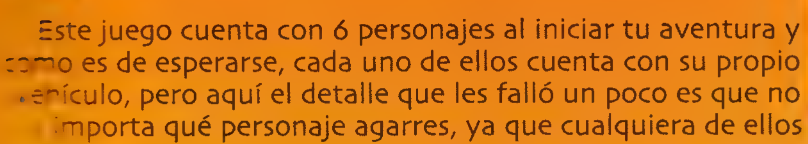




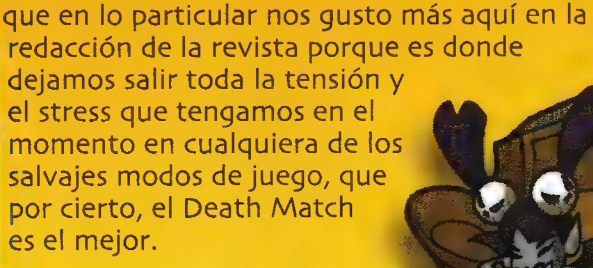




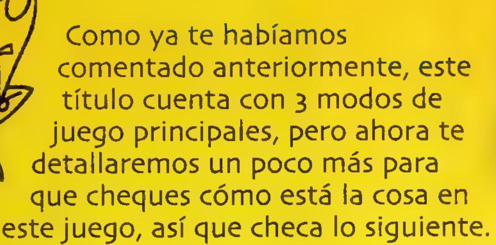
Pero no te preocupes porque aquí en Cel Damage las cosas son totalmente diferentes, ya que aquí cada artefacto o armamento que sea marca Acme o la que sea, tendrá un resultado devastador si la empleas correctamente, hay una gran diversidad de armas que te ayudarán a completar tus objetivos más facilmente como son los proyectiles, granadas, bombas, hachas, lanzas, metralletas y hasta resortes que aunque no lo creas serán muy efectivos cuando traigas a varios enemigos cerca a ti.

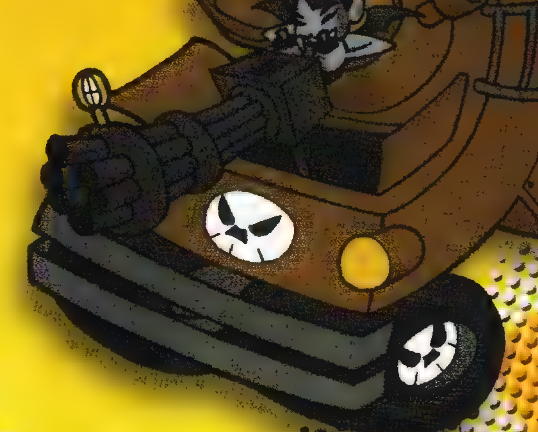


Este juego cuenta con 6 personajes al iniciar tu aventura y como es de esperarse, cada uno de ellos cuenta con su propio vehículo, pero aquí el detalle que les falló un poco es que no importa qué personaje agarres, ya que cualquiera de ellos tendrá la misma calidad de velocidad, estabilidad, durabilidad y resistencia, pero en lo que sí varían, son en las armas personales de cada uno de ellos, que es muy independiente al armamento que consigan en algunas de las cajas de ítems que se encuentran por toda la pista.



Y para que tus amigos no se aburran viéndote jugar, Cel Damage contiene una opción de Multiplayer muy interesante, ya que podrás participar en un modo de juego convencional a pantalla dividida en cualquiera de los escenarios que gustes, claro que también estarán disponibles todos los personajes y armamentos que hayas conseguido hasta el momento. Esta es la opción que en lo particular nos gusto más aquí en la redacción de la revista porque es donde dejamos salir toda la tensión y el stress que tengamos en el momento en cualquiera de los salvajes modos de juego, que por cierto, el Death Match es el mejor.





Como ya te habíamos comentado anteriormente, este título cuenta con 3 modos de juego principales, pero ahora te detallaremos un poco más para que cheques cómo está la cosa en este juego, así que checa lo siguiente.



El primer modo de juego es Smack Attack (Death Match), en este divertidísimo modo de juego, tendrás que competir contra los otros 5 personajes de Cel Damage en un esfuerzo por ser el primero en conseguir 500 puntos y así ganar el encuentro. Pero no creas que será fácil ya que todos tus oponentes te estarán atacando continuamente con múltiples armas que estarán en el escenario, aquí para ganar puntos, tu objetivo es conseguir un arma e ir destruyendo a los automóviles de tus enemigos, cada impacto que les proporciones te dará una cantidad específica de puntos y así hasta que llegues a conseguir los 500 para que seas el primer lugar.





En este modo de juego podrás participar e cualquier de los 12 escenairos que est predispuestos en el juego pero recuerda q para que puedas participar en todos y cada uno de los diversos escenarios, tendrás que





conquist primero escenar que est disponibles pa que confor avances en juego, va ganando niveles extra, así como armament y cosas especia



Otro de los modos de juego es Gate Relay, este es el modo de juego quizá más fácil, ya que aquí tu objetivo es pasar a través de unos portales para coneguir el tan añorado primer lugar, este es más que nada un modo de carreras pero con las características primordiales del juego como son las trampas, los enemigos y sobre todo la gran cantidad de arsenal con la que podrás defenderte o atacar a tus oponentes par que no te impidan el paso a través de los portales,

Aquí también podrás participar en todos los escenarios de juego, pero como en el modo anterior, para sacar los 12 escenarios, necesitarás primero conquistar los niveles anteriores.







Por último se encuentra el modo de juego en el que necesitarás más precisión y control de tu vehículo, ya que en Flag Rally, lo que tienes que hacer es conseguir 4 banderas que literalmente andarán corriendo o mejor dicho huyendo de los alocados conductores, el chiste es que debes tener las 4 banderas al mismo tiempo para que puedas dirigirte al lugar donde las tienes que depositar. Pero no creas que será fácil porque aquí tus oponentes se pondrán más feroces que nunca y tratarán de quitarte las banderas que tengas en el momento a toda costa. Aquí te recomendamos tener armas de corto alcance como son el hacha o el bat de baseball e inclusive la sierra eléctrica porque con estas armas te será más sencillo quitarte a cada conductor de tu camino.



Así que como podrás ver, Cel Damage es un título diferente y muy divertido con sus 3 modos de juego, pero lo más curioso del asunto es lo paródico que es el juego en todo momento tanto con las armas que utilizas como con los pequeños videos que tendrás disponibles en el juego.

Las gráficas son como ya te habíamos mencionado muy caricaturescas, pero eso no quiere decir que sean de mala calidad, al contrario son de una calidad excelente y muy fuera de lo común pero lo que más ayuda al juego es la calidad de las voces de los personajes así como los videos de introducción que son verdaderamente alocados.









Memoria

Categoría
Carreras
Batallas

Lanzamiento
Marzo
2002

RANKING

CEL DAMAGE

Todo mundo ha estado esperando el Mario Kart para el Nintendo GameCube, pero hasta que esto no suceda, bien podremos aprovechar los esfuezos de Electronic Arts y probar este formidable juego. Con una gran variedad de armas, diferentes modos de juego y personajes locochones con amplios escenarios, no cabe duda de que Cel Damage es una excelente opción para cuatro jugadores.

4.0

Este juego es bastante bueno si lo juegas en multiplayer en los diversos modos de juego y en su modalidad de un sólo jugador es entretenido pero carece de reto y sobre todo de escenarios variados, ya que son relativamente muy pocos, sin embargo cumple su objetivo de diversión. Las gráficas son muy llamativas y al estilo caricaturesco además de que cuenta con movilidad aceptable y variedad de armas.

3.0

Las gráficas son muy divertidas, se juega bastante padre y las armas son variadas. Pero realmente resulta cansado estar persiguiendo a los demás oponentes en pistas realmente cortas, además de que los modos de juego sí están un poco sosos, especialmente el de las banderas. Sinceramente no lo recomiendo mucho, solamente para un reta rápida. Si quieres una buena reta para cuatro, ¡mejor ve por Sega Soccer Slam!

3.0

¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
ZZZZZ

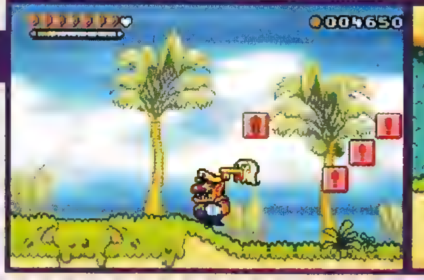




ENTRY PASSAGE

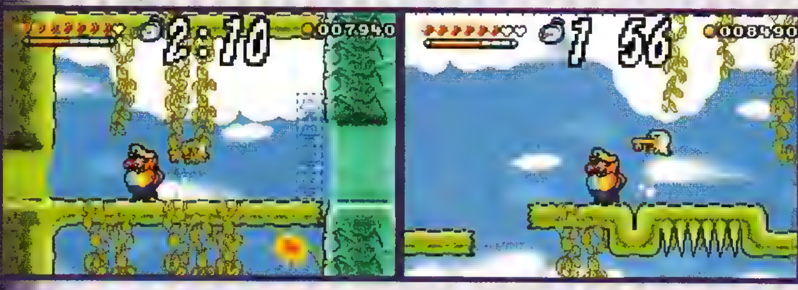
La primera llave del juego está casi final del primer escenario al que te enfrentas, una vez que la consigas que tendrás que hacer es seguir el camino hasta un punto donde encuentres una estatua de una rana, salta en su cabeza para que se libere un camino que tendrás que destruir con una pequeña roca y entra al warp para que salgas del nivel.

EMERALD PASSAGE





Ahora entra en el Emelard Passage y ve a Palm Tree Paradise, la llave en este lugar es muy sencilla de conseguir y al igual que la anterior, también estará al final de la escena, paro aquí cuando presiones la cabeza de la estatua de la rana, tendrás cierto tiempo para regre hasta el principio de la escena con la llave y salir por el wa

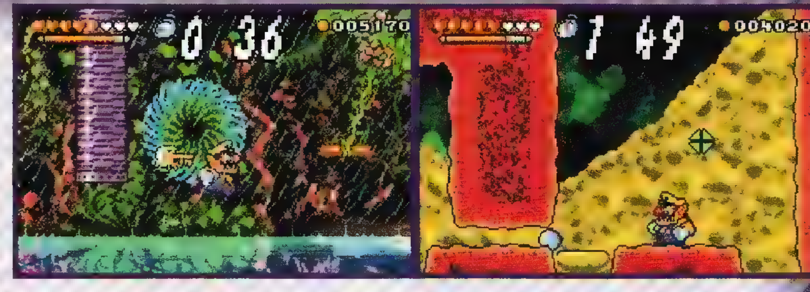


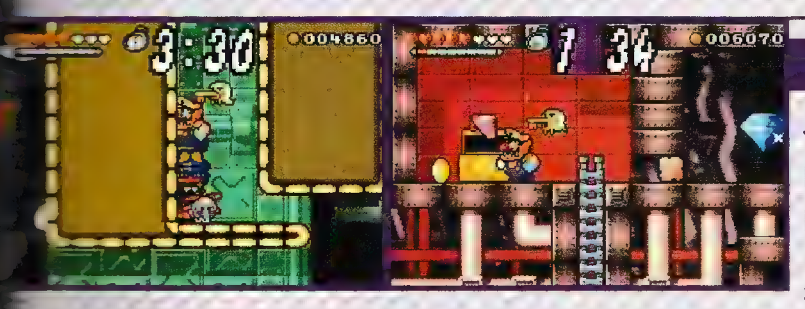
Sigue avanzando en el Emerald Passage y estarás en Wildflower Fields, aquí podrás conseguir 3 piez de diamante antes de la llave, pero te desesperes en buscar la cuarta, que esa la encontrarás posteriorm te, ahora sigue tu camino hasta donde encuentres la estatua de la rana y úsala para que se acti el warp, sigue el camino hacia la izquierda y encontrarás la última pieza de diamante, continúa ese camino para que llegues al inicio de la escena donde estará el warp que te llevará de regres Emerald Passage.



Una vez terminado Wildflower Fie sigue con Mystic Lake, aquí tendrá algunos acertijos que resolver per son muy fáciles así que no te preocupes, antes de que llegues a donde se encuentra la estatua de rana, deberás traer 2 piezas de diamante, así que activa la estatua y dirígete hacia donde está l llave yendo por debajo del agua, una vez que tengas la llave, tendrás que regresar nuevamente inicio de la escena y en tu camino te encontrarás las 2 piezas de diamante restantes.

Ahora dirígete a Monsoon Jungle, ésta será la última escena de Emerald Passage, para terminarla rápido ve hacia la izquierda de donde apareces y continúa tu camino, no te preocupes tanto por las piezas de diamante ya que una vez que llegues al final de la escena y consigas la llave, encontrarás las piezas en tu camino de regreso al inicio de la escena, aquí habrá una ocasión donde necesites emplear la habilidad que te hace más pesado para destruir una roca que te permite el acceso a una pieza de diamante.





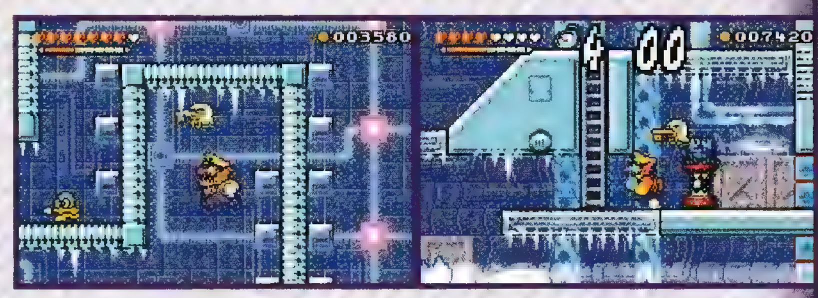
RUBY PASSAGE

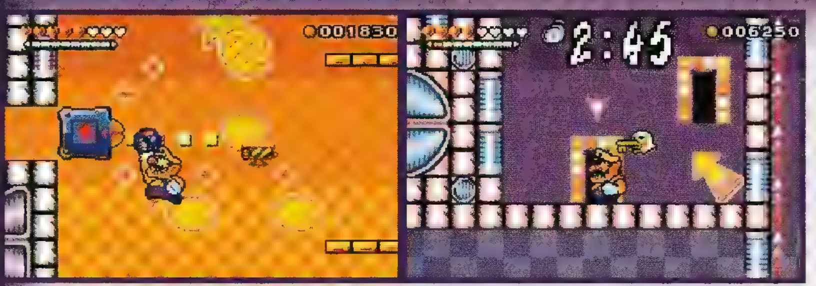
Ya que eliminaste al jefe anterior, ve hacia Ruby Passage y entra en la primera puerta que es The Curious Factory, la llave es fácil de encontrar, sólo sigue tu camino hacia la derecha y prosigue hasta que llegues a un cuarto con dos flamas en la parte baja, arriba está la llave pero la rana en esta ocasión está un poco escondida, así que para encontrarla, déjate caer en uno de los pozos centrales para que actives el switch de la rana y ahora sí salgas corriendo de ahí hasta el inicio de la escena, como las veces anteriores, encontrarás algunas gemas en tu camino de regreso al warp.



Ahora entra a The Toxic Landfill. Aquí vas a tener que romper muchos bloques para entrar a lugares ocultos y obtener las piezas de diamante, también necesitarás emplear la habilidad de resorte para alcanzar lugares altos así como también para llegar a donde está la llave. Partiendo de este punto de la llave déjate caer con fuerza por el lado derecho justo después de conseguir la llave para que destruyas un bloque y vayas hacia el warp, en el camino te encontrarás una pieza de diamante.

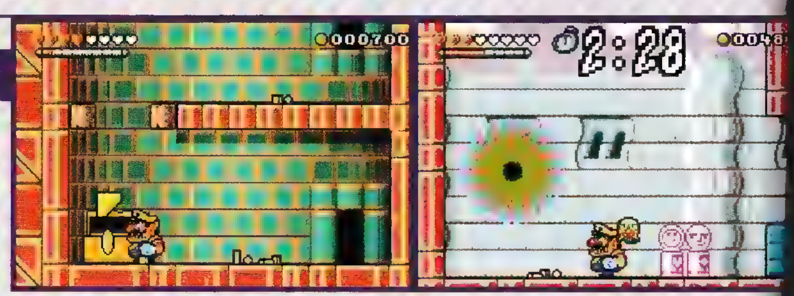
En esta escena te enfrentarás a diversos retos de nieve y para completarlos debes usar la habilidad de transformarte en bola de nieve y rodar para destruir algunos bloques que están a tu camino, la llave de este lugar, está en la tercera habitación que visitas y posteriormente la tienes que llevar hasta donde está la rana para que actives el switch y se abra el warp que te mandará de regreso al hall principal.



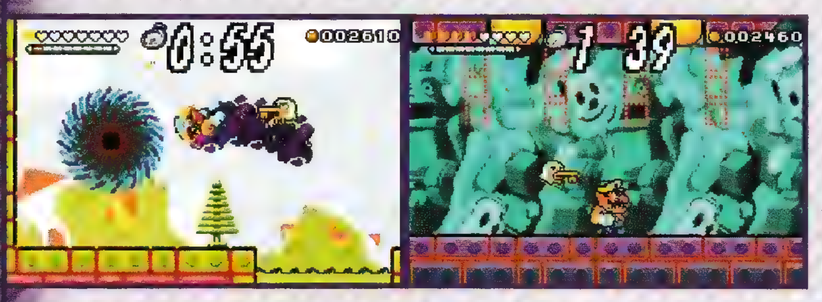


Tu siguiente objetivo es Pinball Zone, y el reto aquí es jugar un poco al "basket" ya que en ciertos puntos de la escena, necesitarás arrojar unas esferas a unos recipientes para que se abran las puertas, la llave es muy fácil de encontrar, ya que está en un cuarto donde del lado derecho ves a la rana y del lado izquierdo la llave, primero activa el switch de la rana y apresúrate a llegar con la llave, después tendrás que resolver otros retos similares a los del "basket" de antes pero ahora tendrás presión de tiempo, cuando lo hagas, entrarás a una puerta que te llevará directo al warp de salida.

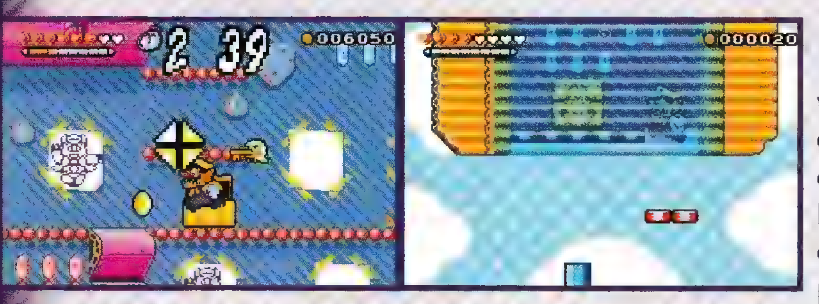
TOPAZ PASSAGE



Ahora dirígete al sector amarillo para que entres a Toy Block Tower, esta escena está muy sencillita, ya que la llave está muy fácil de conseguir, lo más que te puede costar trabajo es encontrar las piezas de diamante, pero no te preocupes porque la mayoría estará en tu camin de regreso al warp una vez que actives el switch. En esta escena, ocasionalmente deberá introducir unos triángulos amarillos a un sitio específico que muestra el mismo triángulo pero e negro para abrir puerta

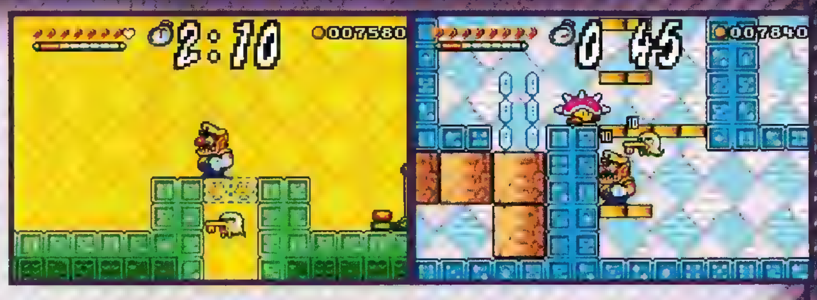


Continúa hacia Big Board que es tu siguiente misión, aquí tampoco tendrás mucho de qué preocuparte, lo diferente en esta escena es que encontrarás ciertos cuadros tipo "slots de las vegas" donde dependiendo el número que te salga será el premio, la llave la obtendrás después de que actives el switch y una vez que lo tengas, como siempre, debes corres hasta el principio de la escena para entrar al warp antes de que se acabe el tiempo.



Doodle Woods, aquí encontrarás varios pasajes secretos y dentro de ellos algunas piezas de diamante así que checa bien todo el escenario, la llave de este lugar, la obtendrás en camino de regreso una vez que presiones el switch así que no te preocupes mucho cuando inicie el contador de tiempo, además algunas piezas de diamante también las podrás conseguir cuando inicies tu camino hacia el warp.

En Domino Row, tendrás que utilizar toda tu habilidad y velocidad, ya que aquí se maneja el juego muy al estilo de cuando dejas caer una ficha de dominó para que haga una reacción en cadena, al final de la cadena de dominó, hay un switch, si lo presionas antes que el dominó lo haga podrás acceder a lugares secretos. La llave está al principio de la escena, pero no podrás acceder a ella hasta que actives el switch de la rana así que ve al final de la escena para conseguirlo y regresa hasta el principio para que agarres la llave y luego te dirijas al warp de salida.

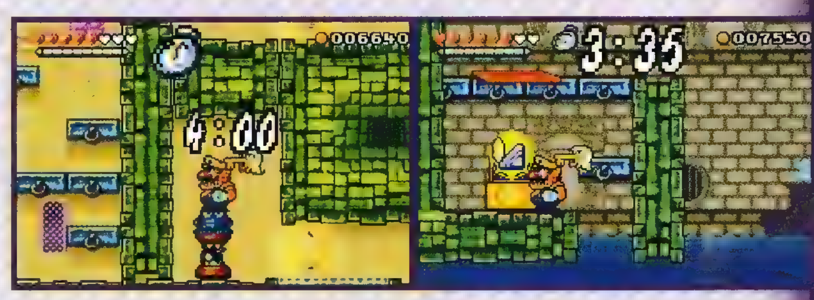


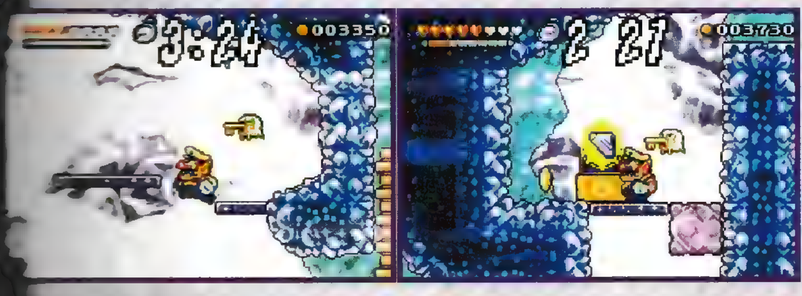


SAPPHIRE PASSAGE

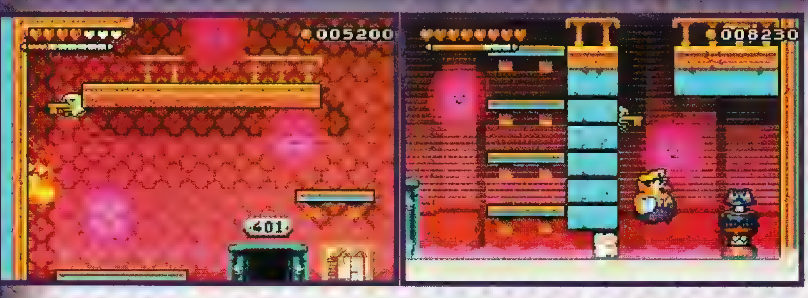
Ahora dirígete hacia el Sapphire Passage y entra en Crescent Moon Village, en este nivel, lo primero que encontrarás serán las piezas de diamante. La llave estará esperándote en el último cuarto de la misión, en dicho cuarto, podrás ver a un pequeño murciélago de los usas para transformarte y varias velas y del lado derecho la estatua de la rana, antes de que actives el switch ve hacia la parte alta de la izquierda para que obtengas una gema de 1000 puntos y ahora sí presiona el switch para que se libere la llave. En tu camino de regreso al warp, ten cuidado de los fantasmas, ya que algunos te robarán la llave y tendrás que ir a perseguirlos para recuperarla.

Tu siguiente reto es Arabian Night, aquí usarás mucho las alfombras voladoras para llegar a lugares especiales. 3 piezas de corazón están antes de que consigas la llave; Para conseguir la llave, llegarás a un cuarto donde tendrás que introducirte por algunos tubos para cambiar el tipo de enemigos en el lugar, conviértelos a murciélagos para que puedas llegar a donde está la llave, ahora sal de ahí y ve directo a activar el switch, cuando vayas de regreso al inicio de la misión, te encontrarás la última pieza de diamante.





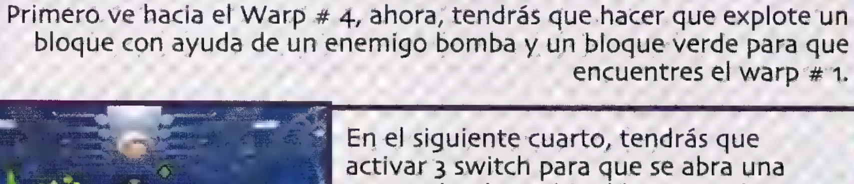
Fiery Cavern, este lugar estará completamente invadido de lava así que ten cuidado, algunas piezas las podrás obtener con el escenario en lava pero las restantes las conseguirás una vez que cambies la lava por hielo. Esto ocurre cuando presionas el switch de la rana y se activará también el tiempo para que regreses al warp. La llave estará visible en tu trayecto de regreso al warp.



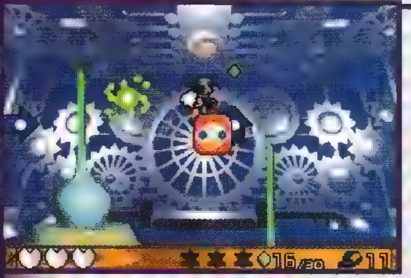
Tu siguiente parada es Hotel Horror, esta escena es muy fácil ya que todas las piezas de diamante están muy a la mano, la llave la encontrarás en la parte alta del hotel, en el cuarto 401 para ser exacto, aquí deberás utilizar la habilidad de fuego para romper un bloque y agarrar la llave, después ve al cuarto 404 para que actives el switch de la rana y ahora sí, regresa de inmediato al inicio de la escena para que entres en el warp.

KLONOA EMPiRE OF DREAMS

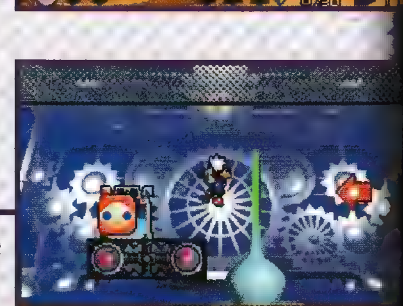
Hola amigos de Club Nintendo, les escribo porque necesito ayuda para pasar la visión 5-3 de el juego de Klonoa Empire of Dreams. Luis González



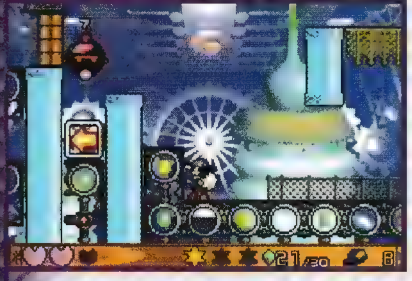
Primero ve hacia el Warp # 4, ahora, tendrás que hacer que explote un bloque con ayuda de un enemigo bomba y un bloque verde para que encuentres el warp # 1.



En el siguiente cuarto, tendrás que activar 3 switch para que se abra una puerta donde está un bloque verde. Ya con el bloque verde en tu poder, sigue la misma táctica que usaste para activar el switch pero ahora con el bloque y cuando lo arrojes a la flecha azul úsalo para que te conduzca hacia el próximo warp que es el # 6.

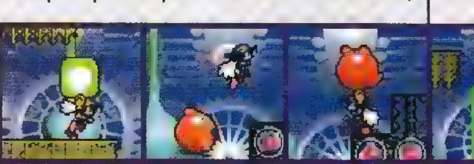


Aquí, acomoda las flechas azules para que te conduzcan hasta la parte superior izquierda donde está el warp # 7. En este lugar está la primera estrella, así que toma el bloque verde y desciende por el conducto de aire, ahora ve hacia la esquina izquierda, usa el bloque como impulso y toma la estrella, regresa al cuarto donde activaste los 3 switch (# 1), usa el bloque verde para tapar el conducto de aire que está a la izquierda, entra en el warp # 3 y ve hacia el warp # 5



Ya en el cuarto # 5, déjate llevar por el conducto de aire y no uses la flecha que esta ahí, sigue tu camino y déjate caer hacia la izquierda, ahora recoge el bloque verde y júntalo con uno blanco que está en la parte superior. Regresa por la flecha y arrójala, desciende de nuevo y con la flecha bloquea la corriente de aire que está a tu derecha, regresa por el bloque verde y arrójalo del lado donde está un enemigo bomba, regresa por la flecha y condúcela hasta un pequeño hueco que está hasta la izquierda, cerca de un switch ahora ve por un enemigo bomba y deja que la corriente de aire te lleve, después arroja a tu enemigo para que caiga justo arriba de la flecha y se abra la puerta donde está la segunda estrella.

Regresa al cuarto # 3 usa el bloque rojo sobre uno de los trampolines de la izquierda para que haga peso y llegues al warp # 2. En este lugar, lleva el bloque verde hasta la esquina izquierda y usa las flechas para que lo conduzcan hasta arriba, ahora alinea la flecha azul que está al principio para que mire hacia arriba, recoge un enemigo y salta al mismo tiempo que arrojas al enemigo hacia abajo para que caiga en la flecha azul, esto te dará u impulso, ahora, tu enemigo seguirá subiendo y bajando por las flechas, así que tómalo nuevamente haz e mismo movimiento para que cruces del otro lado, así hasta que llegues a donde está el bloque verde Ahora usa el bloque verde en el bloque blanco pa que te dé impu so y así consiga la última estrel junto con las ú timas gemas.



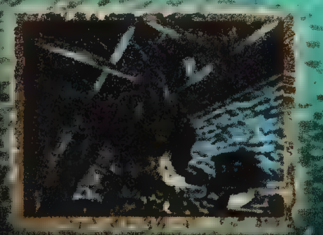


ETERNAL DARKNESS
Sanity's Requiem™

La obscuridad viene con







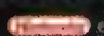


PARA MAYORES DE: 17 AÑOS

www.nintendo.com

Encúentralo en CarreFour, El Palacio de Hierro, Liverpool, Fabricas de Francia y Sears.







Previo

DIADROIDS WORLD
ダイヤドロイドワールド
-イービル帝国の野望-

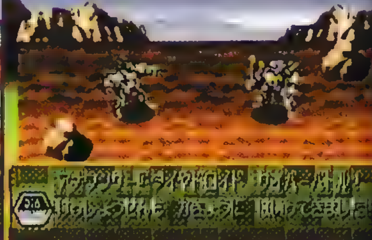




Una vez más los robots transformables atacan de nuevo y no nos referimos a los tan nombrados Transformes que tanto impactaron alrededor del mundo, sino de los juegos basados en la temática de robots que pueden transformarse en aviones o tanques que han invadido todos los diferentes medios de difusión en general. En esta ocasión, le toca el turno a un juego basado en esta misma temática de los robots y el cual lleva por nombre Dia Droid.

Este título de origen completamente japonés, lleva ya algún tiempo en el mercado desenvolviéndose bastante bien y no es para menos, ya que allá en el lejano oriente los juegos con este tipo de temáticas son muy populares pero aquí en nuestro México lindo y querido, también ya se está volviendo más y más llamativo este concepto.



















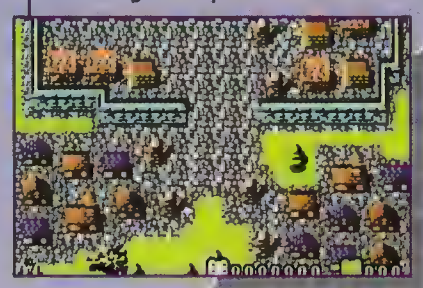
Marzo 2002



Dia Droids es un juego donde tú controlas de inicio a una joven aventurera quien como toda adolescente debe cumplir sus labores rutinarias día a día pero no por ello le impide aventurarse en una actividad totalmente diferente a lo cotidiano como es manejar o mejor dicho controlar a un super robot de grandes dimensiones a lo largo de una serie de lugares que pueden ser terrenos áridos o boscosos o inclusive en las mismas ciudades.



Pero no creas que este juego es de del tipo de plataforma tradicional, sino que el modo de juego es un tanto como mezclado entre RPG, aventura, acción y estrategia, lo que hace un poco más completo el reto de participar en este juego. Mencionamos que cuenta con un poquito de RPG por que ocasionalmente tendrás que ir investigando por nuevas situaciones en las diferentes escenas, pero no creas que todo el juego se te va en la investigación ya que esto es sólo un poco porcentaje del juego.



Y también remarcábamos lo de estrategia por el motivo de que a lo largo de cada encuentro que tengas con los bandos enemigos, tendrás que ir checando la forma de evitar recibir ataques de tu oponente y crear una estrategia tanto de defensa como ataque ya que ocasionalmente te enfrentarás a más de un oponente y vaya que se pondrán color de hormiga las cosas.





Lo bueno de este juego es que conforme avanzas en las misiones, podrás ir conociendo nuevas amistades que se unirán a tu escuadrón de robots de combate para que ahora sí se nivelen las cosas cuando te enfrentes a tus enemigos. Así mismo, podrás tener 3 robots bajo tu comando, cada uno con habilidades diferentes es decir, unos se transforman en aviones y otros pueden tomar forma de algún tanque de guerra o tomar una forma tipo animal.





Pero eso no es todo, ya que cada que finalices un enfrentamiento, se te darán algunos puntos dependiendo de cuantos enemigos derrotaste y qué nivel de dificultad tenían los mismos. Dichos puntos te servirán para mejorar las habilidades de tus robots, es decir, esto sería algo así como los puntos de experiencia de cualquier RPG, pero aquí lo curioso es que tú regulas cuantos puntos le das a cada uno de tus robots con el fin de que suban tanto su nivel de HP como de defensa y en ocasiones hasta para que aprendan nuevos ataques o poderes.

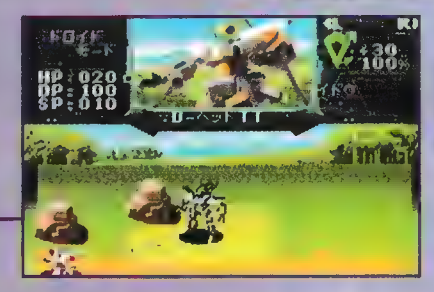






Quizá el juego no es tan emocionante al principio pero mediante sigues avanzando se vuelve más atractivo ya que como es lógico, los enemigos se tornarán más y más difíciles a cada momento, además que también te enfrentarás contra otros enemigos así como si fueran jefes de escena que realmente serán difíciles a menos de que tengas la suficiente experiencia y energía como para derrotarlos sin ningún inconveniente.

Pero ahora cambiemos de tema y chequemos qué tal están los gráficos en Dia Droid World, así que lo que te podemos decir es que en el tiempo que lo estuvimos jugando, nos dimos cuenta que es un título donde se aprovecharon los detalles visuales correctamente, ya que por una parte podrás tener gráficos muy al estilo manga y por otro lado algo más tecnológico donde ya participas en las batallas con tus robots, además otro detalle que nos pareció interesante al checar Dia Droid es que cuenta con muy buena movilidad en todo momento pero las palmas se las lleva definitivamente al momento de librar una batalla.



En definitiva, este juego es bastante atractivo si te gustan las temáticas de los "Mechas" o de los robots transformables ya que aquí encontrarás una opción diferente que cuenta con muy buenos detalles tanto visuales como sonoros y con un muy sutil gameplay que hará más cómodo el participar en este juego. Además por si fuera poco, podrás participar en este juego en un modo de VS para que tengas tus enfrentamientos contra un amigo, cada uno con sus robots y por supuesto manteniendo el nivel de experiencia con el que los hayas dejado.



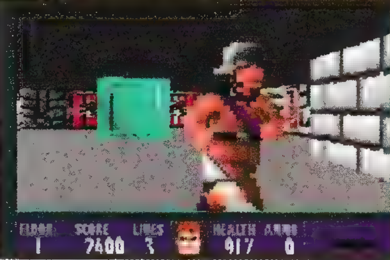
Wolfenstein 3d



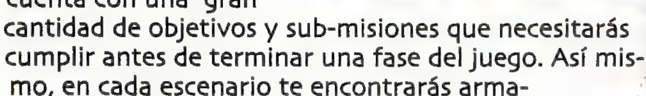
Prepárate para disfrutar de uno de clásicos juegos de ID Software donde la habilidad y sobre todo la puntería serán unos de tus más grandes aliados, estamos hablando de Wolfenstein 3D un juego que ya cuenta con gran cantidad de seguidores por su temática y acción desenfrenada que posee en cada una de sus escenas. Pero lo mejor de todo es que ahora podrás jugar este excelente título en la comodidad de tu Game Boy Advance, así que no te preocupes por el lugar en donde te encuentres y adéntrate en un mundo totalmente en 3D en Wolfenstein.

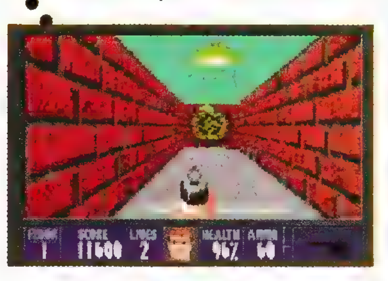


Este título es un juego de acción en primera persona, muy similar a juegos como Doom, Quake, Golden Eye o Ecks VS Sever, así que si has jugado algún título como estos, Wolfenstein será un título que te agradará desde el primer momento en que inicies tu juego. Pero lo que diferencia a este título de todos los demás es que cuenta con muchísima acción en cada habitación que recorras dentro de los extensos escenarios con los que cuenta el juego.



En sí, Wolfenstein 3D cuenta con 6 diferentes niveles o misiones que tendrás que completar, pero lo mejor de todo es que cada misión cuenta con una gran cantidad de objetivos y sub-misiones que necesitarás cumplir antes de terminar una fase del juego. Así mismo, en cada escenario te encontrarás armamento extra que te ayudará en tus misiones tanto para regenerar tu energía como para otorgarte una mejor calidad de ataques en tus disparos mediante rifles de alto poder o ametralladoras que harán sufrir agudamente a tus adversarios.







Wolfenstein 3D cuenta con muy buena calidad de gráficos y aunque cuando te acercas a las paredes se ven un poco pixeleadas, no pierden su forma ni detalles y lo notarás mucho en las pinturas y esculturas que adornan los escenarios ya que cuentan con un detalle que optimiza la forma de ver el juego, pero el asunto no para ahí sino que como podrás saber, un juego no se basa plenamente en sus gráficas, sino en la movilidad así como las animaciones de los personajes y en este punto te podemos decir que Wolfenstein 3D es un juego que cumple su cometido y que tanto la movilidad como la respuesta al control es bastante fluida dándote mayor sensación de libertad de movimientos.



64 MEGAS

Acción Primera Persona

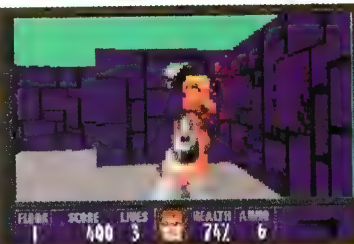
Marzo 2002

Y en cuanto a las animaciones hay algo en especial que nos gustó de este juego y es que los enemigos se mueven continuamente y de manera muy realista para atacarte y así esquivar tus ataques pero también podrás notar en este juego que hasta en el momento en que eliminas a un oponente se nota la diversidad de frames de movimiento que le han otorgado a cada uno de los personajes desde el punto en como reciben los impactos hasta como caen fulminados después de una descarga de tus municiones.





Y si acaso te atoras en un escenario y no puedes completar los objetivos a los que te enfrentas, este juego cuenta con opción de seleccionar el nivel del juego el que quieres iniciar ya sea desde el primero o inclusive el sexto escenario, pero aquí el reto al que te enfrentarás es que no importando el nivel que elijas, iniciarás con las armas más básicas del juego por lo que los últimos escenarios serán mucho más difíciles de esta forma, por lo que te recomendamos explorar los niveles anteriores para que obtengas las armas necesarias que te faciliten el juego.

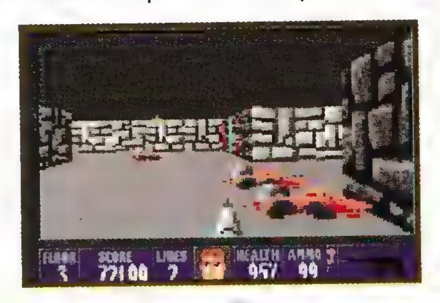




En Wolfenstein 3D contarás con 4 niveles de dificultan como son: Can I play Daddy?, Don't hurt me, Bring ´em on! y Im Death Incarnate! Así que si en algún momento del juego sientes que se vuelve muy fácil, prueba con los siguientes niveles de dificultad donde realmente tendrás que cuidar tus espaldas ante cualquier ataque de tus enemigos. Además el nivel de dificultad también varia en que entre más difícil elijas el juego habrá mucho más enemigos en la escena.



En Resumen, Wolfenstein 3D es un juego que fascinará a todos los fanáticos de los juegos de acción en primera persona y que además ofrece mucho dinamismo y acción a cada paso por lo que no te aburrirás ya que no tendrás mucho tiempo para respirar sin enfrentarte a algún soldado o perro de ataque que tratará de hacerte añicos. Por otro lado, Wolfenstein 3D cuenta con una opción para que guardes los avances de tu juego en 4 diferentes archivos y así evites tener que anotar un gran número de claves en cada misión que completes. Así que si buscas un juego portátil que te mantenga entretenido no dejes de checar es título.



RANKING

WOLFENSTEIN 3D

EL CONEJO

Estoy de acuerdo con revivir el gran clásico Doom, pero regresar tanto como hasta Wolfenstein, pero bueno... A pesar de ser el primer juego en el que se utilizaban habientaciones en 3D, claro está que no era un reto verdaderamente difícil el traerlo al Game Boy Advance (ya que el juego original corre decentemente hasta en una PC 686). En lo personale hubiera enfocado el dinero y trabajo en un juego nuevo.

2.0

CROW

Este juego por el mismo nombre ya es todo un clásico, pero eso no quiere decir que debido a esto sea un súper juego, por ejemplo la versión de Advance de este título es bastante buena para ser un portátil pero siento que le faltó mucha más acción y diversidad de escenas ya que en realidad son muy pocas pero en general el juego es bueno en cuanto a movilidad y gráficos pero el sonido es muy pobre.

3.0

PANTEON

Un gran clásico, de los primeros juegos en primera persona, llega al grandioso Game Boy Advance, para todos los veteranos del control. En esta adaptación podrás disfrutar de un buen juego con mucho reto y el clásico toque de violencia característico de este género. Lo recomiendo ampliamente para todos los fans de este tipo de juegos y a los que quieran sentir el placer de derrocar el nazismo.



¡¡¡GUAU!!!

BASTANTE BUENO



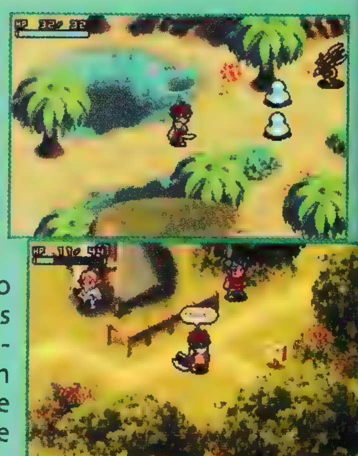
¿?

ZZZZZ

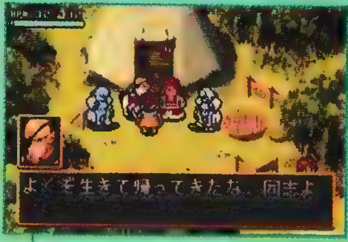
Previo



Para todos aquellos que gustan de los juegos tipo RPG mezclados con aventura les tenemos una sorpresa, ya que la compañía Sega ha decidido lanzar al mercado la continuación de una de sus grandes licencias y que ahora continúa con el nombre Shining Soul, como recordarás, este juego tuvo antecesores en otras plataformas de Sega pero ahora estará incursionando en el Game Boy Advance con una nueva temática así como historia que te mantendrá atento a lo que ocurra en el juego.



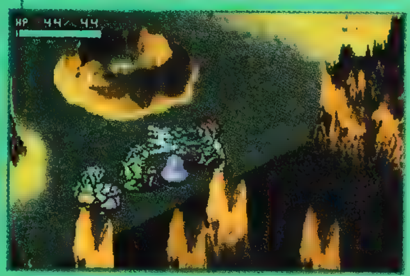




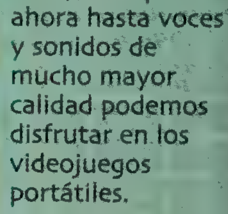
Shining Soul es como te mencionábamos antes, una fusión entre un juego de RPG con aventura donde los ataques o peleas que tengas contra tus enemigos serán muy similares a las batallas en juegos como Zelda, donde podrás ver en todo momento la ubicación de todos tus enemigos y atacarlos inmediatamente sin necesidad de entrar a una pantalla especial donde se realice la pelea como suele ocurrir en la mayoría de los juegos RPG.

Por ejemplo, te podemos decir que los personajes han sido creados con mucho detalle en todos los aspectos, tanto en el tamaño como en la animación que posee cada uno de ellos cuando están en movimiento, y no es para menos ya que cada vez se nota más la competencia que existe entre los juegos con todas las cualidades que nos ofrece el Game Boy Advance, desde el punto de poder generar imágenes de mucho mayor calidad en un sistema portátil, poder introducir secuencias de video e inclusive lograr que la música ya no sea tan trivial como anteriormente solía ocurrir, sino que ahora hasta voces y sonidos de mucho mayor calidad podemos disfrutar en los videojuegos portátiles.









Compañía: SEGA

Jugadores: 1

Clasificación: EVERYONE E (ESRB)

Desarrollador: SEGA

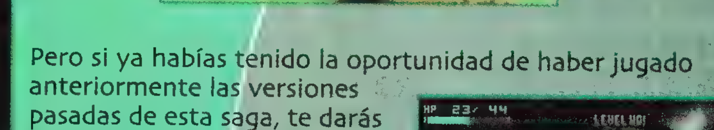
Memoria: 64 Megabit

Categoría: RPG

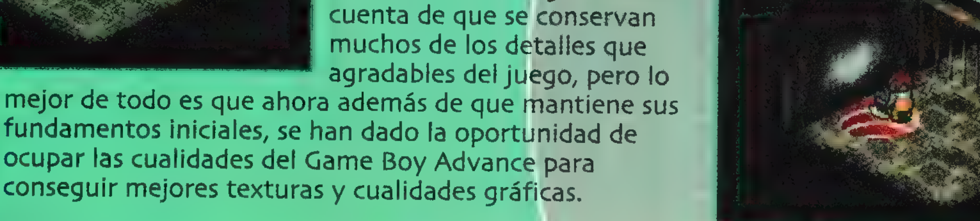
Lanzamiento: Marzo 2002

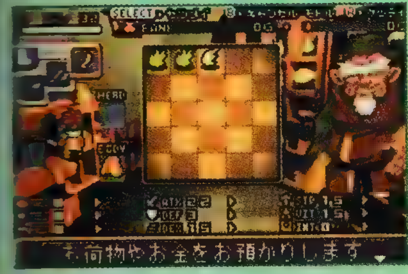




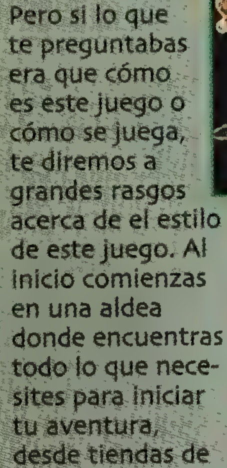


Pero si ya habías tenido la oportunidad de haber jugado anteriormente las versiones pasadas de esta saga, te darás cuenta de que se conservan muchos de los detalles que agradables del juego, pero lo mejor de todo es que ahora además de que mantiene sus fundamentos iniciales, se han dado la oportunidad de ocupar las cualidades del Game Boy Advance para conseguir mejores texturas y cualidades gráficas.

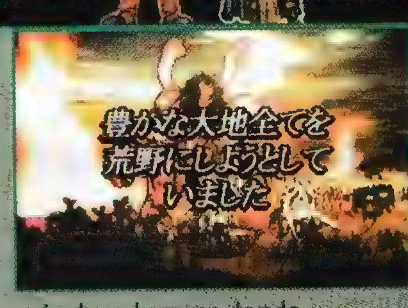


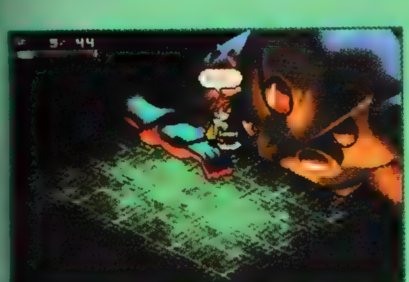


Este es uno de los tantos juegos que están saliendo en Japón pero que estamos seguros que no tardará mucho en llegar a nuestro continente, ya que también en América esta saga cuenta con varios seguidores que estamos ansiosos de poder disfrutar al máximo este juego. Además de todo, otro punto interesante en este juego es que el modo de jugarlo y los objetivos que tienes que cumplir para continuar con tu aventura no son muy difíciles, así que debido a esto será más sencillo que lo puedan jugar los videojugadores de corta edad sin ningún inconveniente.

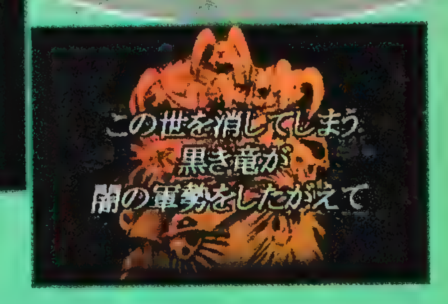


Pero si lo que te preguntabas era que cómo es este juego o cómo se juega, te diremos a grandes rasgos acerca de el estilo de este juego. Al inicio comienzas en una aldea donde encuentras todo lo que necesites para iniciar tu aventura, desde tiendas de armamento o ítems e incluso lugares donde almacenas tu equipo pero después tendrás que ir siguiendo un camino previamente delineado donde te enfrentarás a diversos enemigos hasta que llegues a un jefe de escena, habrá unos muy fáciles de derrotar pero por otro lado tendrás algunos que realmente te costarán algo de tiempo para eliminarlos.

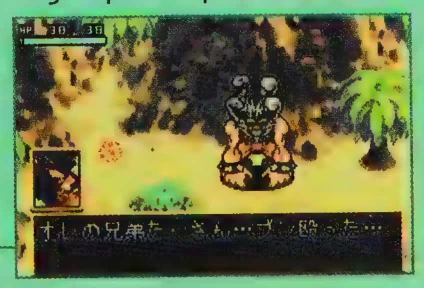








Ya te hemos hablado del juego en general, pero ahora te preguntarás ¿Qué cosas nuevas ofrece este título? Y si es así, la respuesta es sencilla, además de implementar una gran diversidad de armas, ítems y equipo, tendrás la oportunidad de utilizar 3 armas diferentes equipadas al mismo tiempo y seleccionar cada una de ellas con el botón L, así mismo, podrás hacer exactamente igual para emplear de una manera más sencilla los ítems con el botón R.



Como podrás darte cuenta, este juego tiene mucho que ofrecernos y más a todos aquellos que han seguido desde el principio a esta serie de juegos, así que cuando llegue a nuestro continente te daremos más información respecto a este juego explorándolo a fondo para darte más detalles en general.





S.O.S.

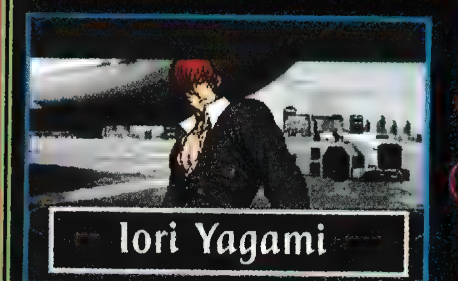
KOF EX Neo Blood



Por si te preguntabas quiénes son los personajes ocultos de este estupendo juego y cómo obtenerlos, aquí te vamos a dar la manera de sacar a los dos personajes secretos y a los Strikers Extras. Recuerda que los movimientos son para cuando tu personaje esté viendo a la derecha.



Para habilitar a Iori Yagami, termina el juego usando al Hero Team (Kyo, Moe, Benimaru y Shingo). Después de derrotar a Iori y a Geese y ver cómo pasan los créditos del juego, podrás elegirlo para usarlo como personaje normal o como Striker.



Poderes

En el aire: ← + Patada Débil

↓ ↘ → + Golpe

→ ↓ ↘ ↓ → + Golpe

↓ ↙ ← + Golpe

Este movimiento se puede marcar tres veces seguidas

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada

Movimientos de Desesperación

De cerca: → ↘ ↓ ↙ ← → + Golpe



↓ ↘ → ↓ ↘ → + Golpe



↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + Golpe

Si el movimiento anterior lo marcas cuando tengas los tres niveles de poder y los dos Golpes, ejecutarás la versión MAX.



Como Striker:

Iori entra a la pantalla y lanza un poder que si toca al oponente, lo elevará dejándolo listo para un remate con un poder o un super.

Para poder jugar con el ambicioso dueño de South Town deberás llevar a su archinémesis Terry Bogard junto con Andy, Mai y Joe (Fatal Fury Team) a vencerlo (por enésima vez). Después de derrotar al entrometido de Iori y derrotar a Geese, deberás dejar pasar los créditos y cuando inicies un juego nuevo, podrás elegir a este personaje.





Geese Howard



Poderes



+ Golpe Débil



+ Golpe Fuerte



+ Golpe

En el aire: + Golpe

+ Patada Débil

Este movimiento bloquea los ataques altos.

+ Patada Fuerte

Este movimiento bloquea los ataques bajos.

+ Golpe

Movimientos de Desesperación

+ Golpe



Cuando tengas las tres barras de poder Marca:



+ Patada Débil

(Este movimiento inicia el poder)

Si el movimiento anterior lo marcas cuando tengas los tres niveles de poder y los dos Golpes, ejecutarás la versión MAX.



Después de que entre el movimiento anterior marca:

Golpe Débil, Golpe Débil, Patada Débil, Patada Débil, Golpe Fuerte, Golpe Fuerte, Patada Fuerte, Patada Fuerte, + Golpe Fuerte

Como Striker:

Geese entra dando sus acostumbrados golpes para quitarte el enemigo de encima. Es útil cuando un oponente te acorrala o si quieres presionar, pero no sirve mucho para iniciar un combo.

Strikers Ocultos:

Para poder seleccionar a los Strikers Secretos, solamente termina el juego con cualquier equipo sin editar y después de que derrotes a Iori y a Geese, podrás usarlos en cualquier modo.





K':
Este Striker ataca según la circunstancias si el enemigo está de pie, él llega con un golpe y después lo barre con una patada y si el oponente está saltando, hará un Uppercut para tratar de golpearlo. Aunque no es bueno para empezar un combo, sirve para terminarlo y para presionar.

Maxima:
Este Striker es muy bueno en ocasiones de peligro o para empezar un combo. Máxima entra y agarra al enemigo para luego arrojarlo, lo que le baja bastante energía, pero si quieres, puedes rematarlo mientras lo mantiene agarrado.



Vanessa:
Vanessa es una muy buena Striker, pues entra con gran velocidad cruzando la pantalla, si alcanza a golpear al enemigo, le propinara varios golpes que puedes usar para empezar un combo; como verás sirve mucho para presionar.

Mortal Kombat Advance

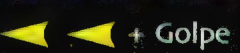


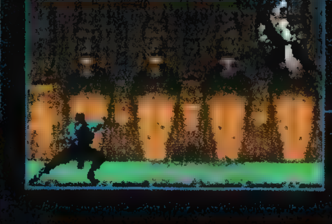
Ahora pasemos a otro juego portátil de otra saga muy conocida: Mortal Kombat Advance.
Aquí están los personajes secretos y sus movimientos para que puedas usarlos en cualquier reta. Aunque no todo es belleza, el lado malo de los personajes ocultos es que debes terminar forzosamente el juego para poder elegirlos; además de que cuando ya tienes un personaje oculto y sacas otro, el último reemplazará al anterior, de manera que no podrás tener a los tres al mismo tiempo.



Para habilitar a Smoke en su versión Lin-Kuei termina el juego con cualquier personaje en la dificultad Warrior (en los pilares). Cuando vuelvas a empezar un juego, Smoke en su versión humana estará disponible.









En el aire, de cerca: Defensa



Correr, Defensa, Correr, Correr, Patada





Defensa, Defensa, Correr, Defensa, Correr

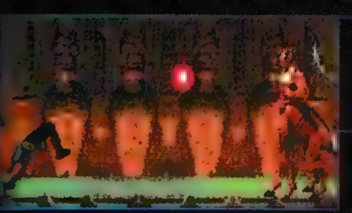
4 Golpes: Golpe, Golpe, Patada, ← Patada

4 Golpes: Patada, Patada, Patada, Patada

Motaro

Para liberar al violento Motaro, debes acabar el juego en la dificultad Master, cuando inicies un juego nuevo, podrás elegir a este personaje.







← ← + Golpe





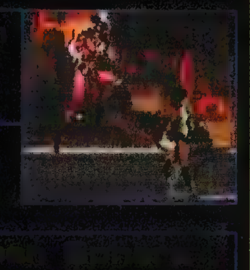
↓ → ↑

Para poder jugar con el jefe final de este juego, deberás terminar el juego en la dificultad Supreme Master. Una vez que inices un juego nuevo, podrás seleccionar a Shao Khan e intentar dominar nuestro reino.

→ → + Patada



← → + Golpe





← ← + Golpe

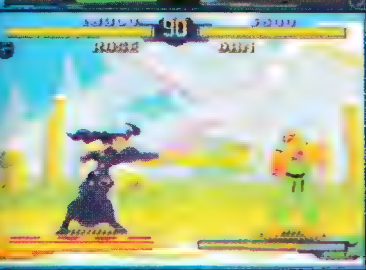


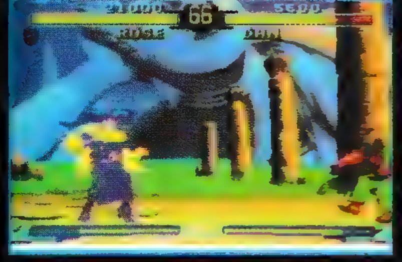


↓ → + Patada

Street Fighter Alpha 2







Ahora para recordar viejos tiempos con el inigualable Super Nintendo, les proporcionaremos un "Bug" que nos hizo favor de enviar nuestro lector Javier Salarzar para el juego Street Fighter Alpha 2.
Para poder realizar este bug, no necesitas alguna configuración de botones en específico, así que lo podrás hacer con la configuaración que te sea más fácil, así que pon mucha atención.

Antes que nada, necesitarás seleccionar a Rose en el Modo Arcade o en VS (ya que si eliges otro personaje no saldrá este bug), ahora inicia tu juego normalmente pero con turbo. Lo siguiente que necesitarás hacer es llenar tu barra de poder hasta el nivel dos por lo menos, ya sea que lo hagas en el primer Round o en el segundo. Una vez que tengas la barra de poder en nivel 2, realiza un Soul Spark con golpe débil o medio y justo en el momento en que el poder impacte a tu oponente realiza un Aura Assault o Aura Soul Throw.

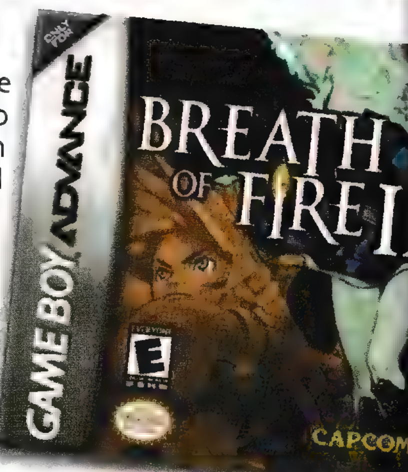
Quizá necesites intentar una o mas veces esto antes de que te salga correctamente el bug, pero cuando lo hagas, la pantalla se obscurecerá y tu oponente quedará congelado, siendo tu el único en el juego que podrá moverse por el escenario y aunque golpees a tu oponente no se destrabará el juego, ya que la única forma de lograr que se destrabe es haciendo un poder especial. Pero lo curioso en este asunto, es que si realizas un Soul Spiral, notarás que Rose hace el poder sin la bufanda.

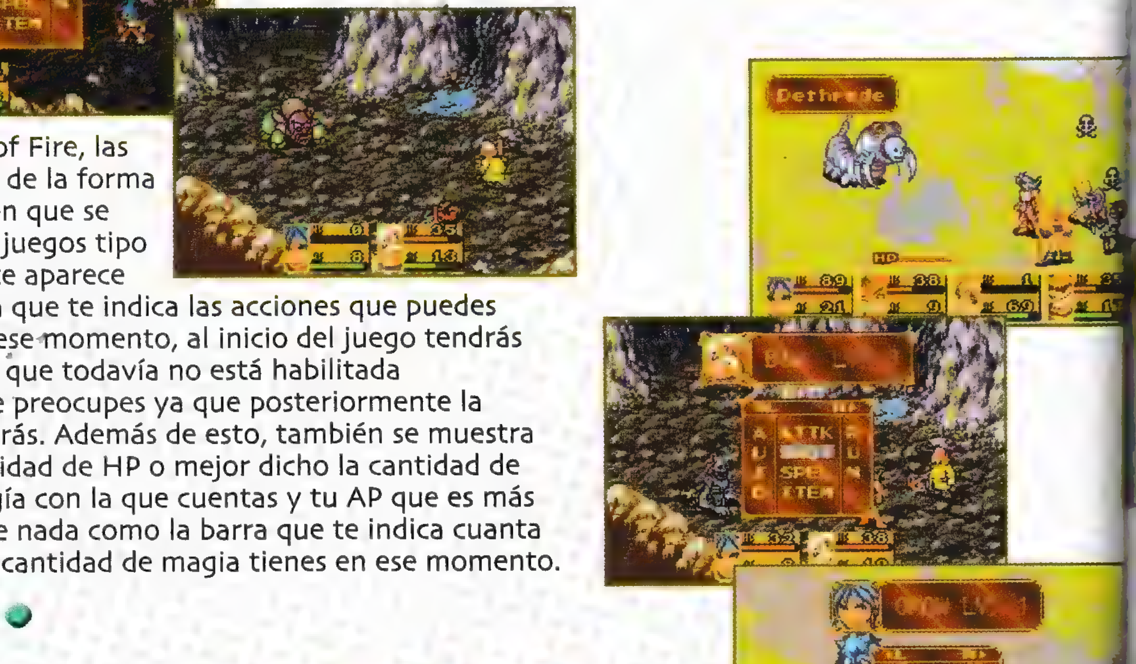
Otras formas de destrabar el juego es realizando un Custom Combo o si te retan, pero si realizas un Soul Reflect cerca de tu oponente el juego se trabará por completo, siendo la única opción para destrabar el juego el poner Reset para que inicies de nuevo el combate.

A FONDO

BREATH OF FIRE II

Ya anteriormente te habíamos comentado acerca de este gran título de RPG para el Game Boy Advance, pero no creas que repetiremos la misma historia, sino que ahora te proporcionaremos detalles que teserán de mucha ayuda en cualquier momento del juego así como descripciones de los ítems y herramientas que consigues a lo largo de tu jornada, así que checa la siguiente información que hemos preparado para ti.





En Breath of Fire, las batallas son de la forma tradicional en que se manejan los juegos tipo RPG donde te aparece una pantalla que te indica las acciones que puedes realizar en ese momento, al inicio del juego tendrás una acción que todavía no está habilitada pero no te preocupes ya que posteriormente la conseguirás. Además de esto, también se muestra tu cantidad de HP o mejor dicho la cantidad de energía con la que cuentas y tu AP que es más que nada como la barra que te indica cuanta cantidad de magia tienes en ese momento.

Las magias las irás aprendiendo conforme vayas subiendo de nivel en el juego así que no te preocupes si al principio no tienes ninguna. Las primeras magias que obtendrás son Time Warp y Cure y Cure Poison. Otras de las opciones en el menú de comandos son: AUTO (con este comando tus personajes atacarán automáticamente) y RUN (que podrás emplearlo para salir de una batalla).

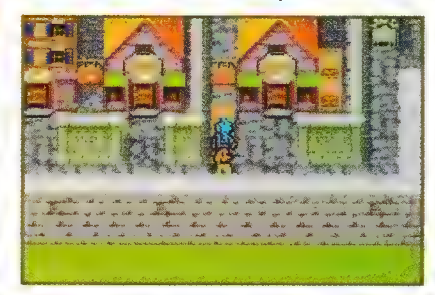
En el menú de comandos encontrarás opciones como ATT (ataque), GUTS (te recuperan algunos puntos de HP) SPE (Magia) ITEM (podrás utiliza algunos de los ítems que tengas e tu equipo). Pero no todos lo personajes tienen los mismo comandos, es decir, el que camb es el segundo comando, que po ejemplo, mencionamos que e GUTS, pero dependiendo personaje variará a SHOT (Disparo)



Para que te sea más sencillo derrotar a tus enemigos, primero lo que debes hacer es asegurarte de que tengas algunas hierbas medicinales en tus ítems y de preferencia que no dejes que tu barra de AP esté totalmente baja por si necesitas regenerar tu HP antes de que eliminen a uno de tus personajes. Lo mejor que puedes hacer es checar contra qué tipo de enemigo te enfrentas, ya que algunos serán más sensibles a la magia y otros a los ataques físicos, así que checa bien qué ataque te conviene usar para derrotar a tus oponentes fácilmente. Por otro lado, preferentemente guarda tus AP para enemigos fuertes y no la gastes en cualquier momento, ya que será indispensable en algunas ocasiones como para curar alguna ponzoña en dado caso que no lleves un ítem que lo haga.



En este juego hay dos clases de tiendas (Shop), en una podrás comprar o vender ítems y en la otra podrás comprar, vender o intercambiar armamento como cascos, escudos, armaduras, espadas, arcos y demás herramientas. En primera instancia, te daremos algunos detalles de para qué te sirven los ítems que puedes comprar en las primeras tiendas.

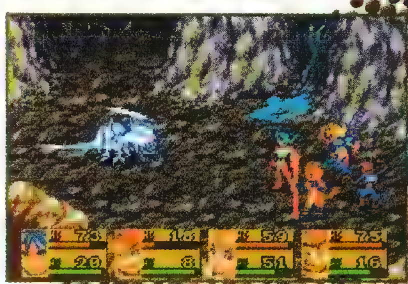


Herb:	Te recupera 40 puntos de energía.
Antdt:	Cura la ponzoña.
Lifepl:	Recupera toda la energía y habilidades.
Smoke:	Hace que aparezcan menos enemigos.
Worm:	Lo utilizas para pescar.
Shrimp:	Lo utilizas para pescar.
Urchin:	Lo utilizas para pescar.
Stickrod:	Lo utilizas para pescar.



Los artículos como Worm, Shrimp y demás, serán los que te ayuden a pescar, así como anzuelos, claro que además de esto necesitarás una caña de pescar y un lugar donde haya peces. Estos lugares serán muy fáciles de identificar, ya que podrás ver unos pequeños peces saltando sobre el agua y será ahí donde podrás usar tu caña de pescar y anzuelos para darte un descanso de tu ardua aventura.

Y si visitas las tiendas de armas, podrás adquirir una gran variedad de equipo que realmente te recomendamos actualices cada vez que veas una tienda, ya que así se te facilitará más el juego, haciendo que tus personajes tengan mayor defensa y ataque. Ahora checa la descripción de algunas armas.





BronceSW:	Esta es una espada de hoja larga.
FalseBW:	Un arco que dispara a gran distancia.
SeudeAR:	Armadura de protección.
SaladBwl:	Casco de caballero.
SteelAR:	Armadura de protección.



En las tiendas de armas, te recomendamos que cambies con la opción (Trade) tus armamentos, ya que así el vendedor te tomará a cuenta tu equipo viejo en la compra de equipo nuevo, haciendo así que te ahorres algo de dinero.



Un lugar importante que debes visitar continuamente es el banco, sí hasta en los videojuegos tenemos que cuidar los ahorros =) ya que en este lugar además de depositar tus monedas, también podrás almacenar tus ítems que no vayas a necesitar en el momento y así sólo lleves lo que realmente ocupes. Este lugar no tiene costo alguno y podrás retirar tus aportaciones en el momento que quieras sin que te cobren manejo de cuenta je, je.



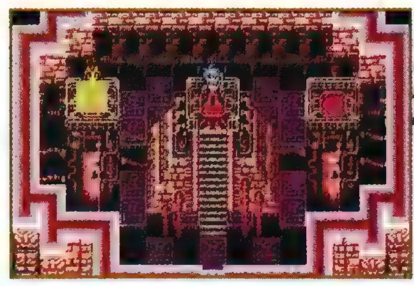
En diferentes puntos de los pueblos, te encontrarás con unas estatuas de dragón donde podrás guardar tus avances. Siempre que puedas visita estas estatuas para que conserves los avances que hayas logrado hasta el momento en dado caso que fracases en una misión.



Y claro, lo más importante es donde descansar, así que en cada pueblo encontrarás algunos INN (Motel) donde podrás descansar y regenerar todo tu status, dependiendo el pueblo en el que te encuentres será la cantidad que debas pagar por pasar la noche pero habrá otros lugares donde tu estancia será gratuita.

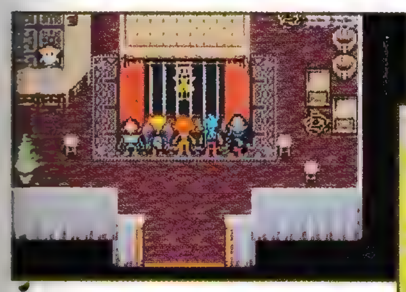


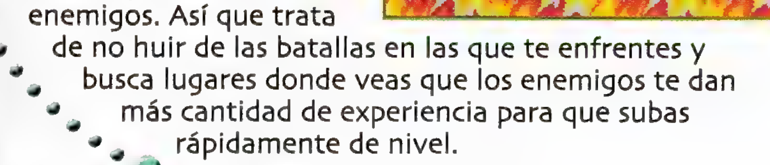
Conforme vayas avanzando en el juego obtendrás nuevas habilidades que te harán aún más poderoso por ejemplo, podrás unir habilidades de tus personajes con los Shaman, logrando que aumenten tus poderes, algunas veces, cuando lleves a cabo la unión, tus personajes cambiarán el color de sus ropas y otras veces no tendrán cambio físico o visual, sin embargo adquirirán nuevas habilidades que no habían tenido.



Esto lo podrás hacer después de que encuentres a Sten y ayudes a una anciana a construir su casa, quien será el Shaman que podrá realizar estas uniones.







Aparte de las recomendaciones que te hemos hecho ten en cuenta que para derrotar a algunos enemigos más fácilmente tendrás que llevar un buen nivel para que tus personajes sean más poderosos como resistentes a los ataques de todos tus enemigos. Así que trata de no huir de las batallas en las que te enfrentes y busca lugares donde veas que los enemigos te dan más cantidad de experiencia para que subas rápidamente de nivel.

A lo largo de tu jornada, encontrarás a diversos aliados y podrás escoger sólo a 4 de ellos para llevar en tu equipo. Si en algún momento del juego quieres cambiar a algún integrante de tu equipo, lo podrás hacer en cualquier lugar donde veas una estatua de dragón que es en donde también puedes salvar tus avances o directamente en el escondite donde están todos tus aliados, además ahí puedes mezclar algunos ítems.



Como podrás darte cuenta este es un clásico juego RPG que Capcom ha vuelto a poner en nuestras manos ahora en el Game Boy Advance y mejorando la calidad del mismo juego así como dándole mejores texturas y detalles visuales. Este juego cuenta con una historia muy envolvente que estamos seguros te va a encantar.



RANKING

BREATH OF FIRE II

Breath of Fire II ha sido todo un clásico en el Super Nintendo y merece que se le dé su crédito. Tiene buena historia, aunque la mayoría del tiempo te traen de YVM (...y veme a traer...), los Summons son originales (en sus tiempos, ya que hoy en día ya son obsoletos), además de poder combinar las habilidades de los personajes (esto sí es original). Sólo me queda algo qué decir: ¡Ya quiero algo nuevo de Capcom!

3.0

Este es un verdadero clásico remasterizado para todos aquellos que gustan de los buenos RPG. Es bueno que compañías como Capcom se pongan a pensar en nosotros y nos brinden juegos como éste, tanto para los nuevos jugadores, como para los añejos para recordar buenos tiempos. Con varias innovaciones, además de los extras para utilizar el Cable Link, no cabe duda que es un gran título para los amantes de los RPG.

4.0

Como era de esperarse, esta secuela llegó también al GBA y nos hace recordar los tiempos cuando se pulían con los juegos aún teniendo algunas limitaciones. Si disfrutaste el primer Breath of Fire, no puedes dejar de checar este título que es un gran RPG que dejará satisfecho hasta el más exigente de los videojugadores. Sigo esperando un Chrono Trigger para este sistema, mantendré los dedos cruzados...



...GURU... · BASTANTE BUENO · OK · ZZZZZ



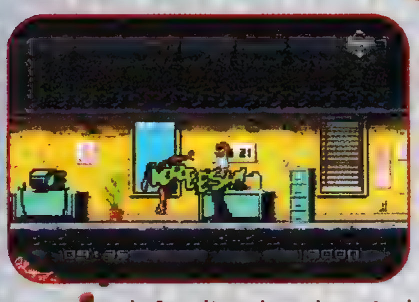
A FONDO

SPIDER-MAN



Una vez más el carismático Hombre-Araña hace un sorprendente arribo al Game Boy Advance en un juego basado en su totalidad en la más reciente producción cineasta "Spiderman The Movie". En este juego se nota muy drásticamente la habilidad que han tenido los programadores en lograr la calidad en cada uno de los detalles del juego y no es para menos, ya que Digital Eclipse ha dedicado sus esfuerzos para ofrecernos un juego que nos complazca en todos los detalles que no pueden faltar en un buen juego.





Este título nos narra las aventuras de Peter Parker en una odisea por detener al mal y patrullar la ciudad defendiendo a los ciudadanos de todos aquellos villanos que causen problemas. Aquí tendrás diversos retos por vencer en cada una de las escenas, como por ejemplo rescatar a algunos prisioneros que han sido capturados por tus enemigos, así como desactivar bombas antes de que exploten o conseguir llaves que te permitan el acceso a diversos escenarios del juego.



Además de esto, Spider Man The Movie, cuenta con un reto extra que ya se ha vuelto clásico en los juegos de video, como es el colectar cada uno de los logotipos de color dorado que se encuentran estratégicamente en las misiones, esto con el fin de conseguir secretos extra en el juego, pero esta no es la única forma de conseguir secretos, ya que también podrás activar algunos conforme termines el juego con cierto puntaje o simplemente con derrotar a todos los villanos.





A lo largo de tu aventura, contarás con diversas habilidades que podrás utilizar con tan sólo presionar el botón L, unas te servirán para defenderte mientras algunas otras te serán eficaces contra los ataques de tus enemigos o para volverte más poderoso, a continuación te explicaremos en que consisten algunas de las habilidades que puedes obtener en este jeugo.



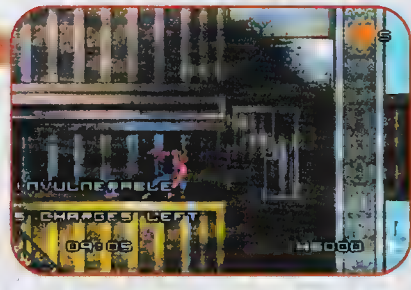


Un detalle que nos pareció bastante interesante en este juego, es que en ciertos puntos de la misión, podrás tomar fotografías que te servirán como evidencia de las acciones que has cometido o de los lugares a los que has llegado con tan sólo presionar el botón Select cuando aparezca una pequeña cámara fotográfica en la parte baja de la pantalla. Pero que sería del sorprendente Hombre-Araña sin su sentido arácnido y por tal motivo han detallado este sensor en el juego para que se active cada vez que estés cerca de algún peligro



o de algún área secreta, lo que le da más realismo y variedad al juego.

Invulnerable: Como su nombre lo indica, esta habilidad te vuelve invencible por un corto lapso de tiempo, lo podrás utilizar 10 veces y es muy recomendable contra los jefes finales de escenas.



Bomb Web: Este ítem te servirá para que puedas arrojar bombas de telaraña, las cuales causarán un impacto de alto poder ante tus enemigos, estas bombas son recomendables para atacar a enemigos a gran distancia.



Net Blast: Es una herramienta que le da la habilidad a Spiderman de lanzar una telaraña contra algún oponente y atraerlo directo a él para que así puedas golpearlo más directamente. Este poder es muy similar al gancho que utiliza Scorpion de Mortal Kombat para atraer a sus enemigos. Te recomendamos usar esta habilidad cuando no tengas a muchos enemigos cerca de ti.

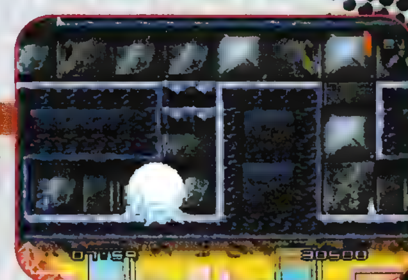


Arachnid Strength: El Arachnid Strength aumentará tu poder de ataque a cada impacto que le proporciones a algún enemigo, este ítem te lo recomendamos para cuando combatas contra algún jefe, ya que así tus golpes serán más fulminantes y podrás derrotarlos más fácilmente, el poder te dura algunos segundos pero tendrás 10 oportunidades para utilizarlo.

Power Web: Con esta habilidad, Spiderman podrá lanzar ráfagas de telaraña en forma de pelotas para golpear a sus enemigos, aunque este ataque es muy débil y casi no proporciona daño a tus enemigos, te será de gran utilidad cuando tengas poca energía y quieras atacar a larga distancia.

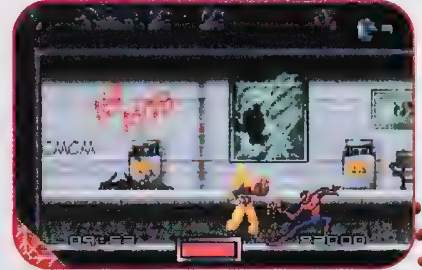
Shield Web:

Este es un escudo que te protegerá fuertemente de los impactos de tus agresores convirtiéndote en una bola hecha de telaraña y aunque dura algunos segundos te será de gran utilidad contra los jefes. Con este ítem, no podrás atacar, sólo defenderte.

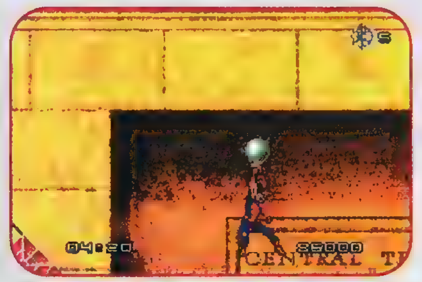




Super Web: Este ítem aparecerá con un ícono de un rayo y tiene la función de lanzar una telaraña que envuelve a tus oponentes con gran fuerza para que puedas eliminarlos más fácilmente. Además con el Super Web, podrás atrapar a más de un enemigo a la vez.



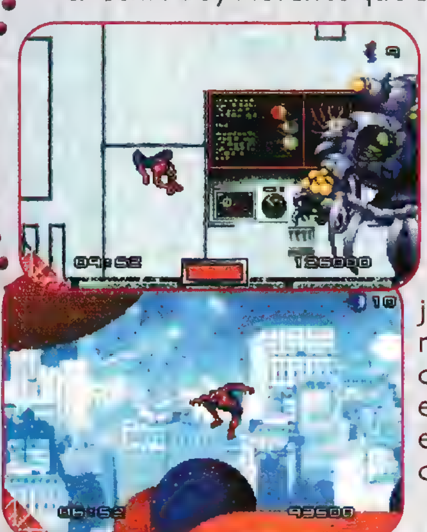
La manera de utilizar cada uno de los botones en este juego es bastante completa y sencilla de dominar, ya que cada uno de los botones cuenta con su propia utilidad, como por ejemplo, con el botón A realizas los saltos y con el botón B das puñetazos y patadas, mientras con el botón R disparas telarañas para columpiarte por los edificios o construcciones y con el botón L como te mencionamos antes, activas tus ataques especiales como el Power Web y el Super Web por mencionar algunos.



Este juego cuenta con una gran variedad de escenas que en lo personal a nosotros nos parecieron bastante buenas en cuanto a los gráficos que manejan y en especial en las escenas de bonus en las que te vas columpiando a través de los edificios en donde se ve bastante realista el juego, pero en sí en las misiones normales cuenta con extremos detalles en todos los backgrounds y efectos visuales.



En resumen, este juego es un gran título para el Game Boy Advance que acompañará el lanzamiento de la película y que lo mejor de todo es que aquí serás tú quien domine los movimientos de Spider Man a lo largo de su arduo trabajo como defensor de la justicia. El sonido es muy variado y cuenta con numerosos efectos dependiendo en la situación en la que te encuentres.





RANKING

SPIDER-MAN

El gran super héroe arácnido reconocido en todos los confines del mundo, regresa en esta nueva aventura con la misma fuerza como en la última película. Con excelentes gráficas, un buen control, y sobre todo, una gran dificultad, simplemente se merece un diez. Se ve a leguas que a la gente de Eclipse le encanta trabajar con el Hombre Araña, dando como resultado un excelente título de Aventura.

5.0

A diferencia de los otros títulos de Spider Man que han salido para el Game Boy ya sea en Color y Advance, esta versión me pareció sumamente interesante por todos los detalles como animaciones, movimietos, poderes y gráficos que los programadores han cuidado muy a detalle. Spider Man Movie es un juego que no puedes dejar de checar si gustas de un buen juego de aventuras que tenga suficiente reto.

4.0

Dejemos a un lado a los fans, los cómics, la película y la fama de este arácnido. Ahora podemos ver que este es un gran juego que está excelentemente bien hecho, con muchos detalles y efectos visuales muy padres. La música, la movilidad y el reto son muy buenos, así que si buscas un buen juego, checa este cartucho. Como verás, este juego es recomendable no solamente por la euforia, sino porque es un gran trabajo.

4.0


GAME BOY ADVANCE
ON-THE-GO INTENSE 3D ACTION!
DOOM
T
ACTIVISION


GAME BOY ADVANCE
SUPER STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
CAPCOM
T

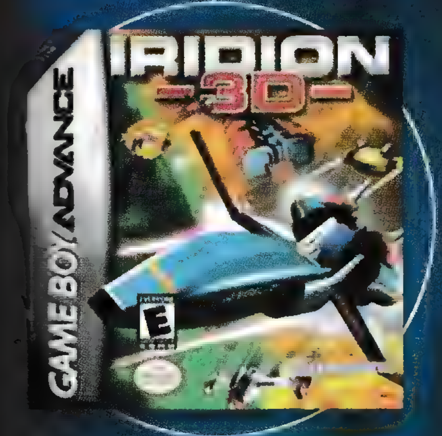

GAME BOY ADVANCE
Harry Potter
E
EA


GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE


GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE

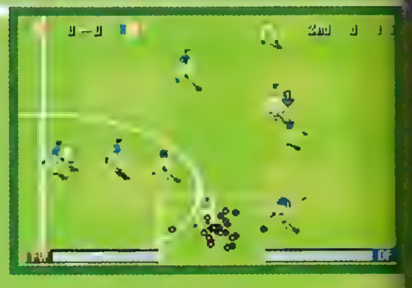

GAME BOY ADVANCE
DRIVEN
E
bam!


GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE


GAME BOY ADVANCE
IRIDION
-3D-
E

Previo
INTERNACIONAL



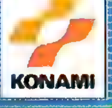


Para estas fechas deportivas donde la emoción del fútbol está en pleno apogeo, Konami decide lanzar al mercado uno de sus ases bajo la manga, y claro, estamos hablando del gran título Winning Eleven, que en América es mejor conocido como International Super Star Soccer. De este título hemos visto ya una gran trayectoria que abarca desde el Super Nintendo pasando por el Nintendo 64, Game Boy Color y ahora llegando directamente al Game Boy Advance.





Compañía



Compatible con



Jugadores

2 Jugadores

Clasificación

EVERYONE E

Desarrollado por



Memoria

64 Megabit

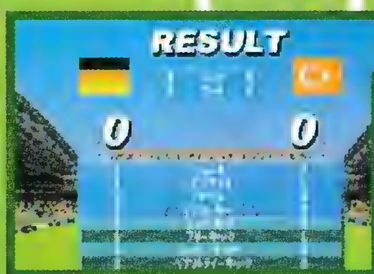
Categoría

Deportes Futbol

Lanzamiento

Pendiente

Como podrás darte cuenta, este título es netamente japonés y allá en Japón ya está disponible, pero estamos seguros que muy pronto lo tendremos en nuestras manos en su versión americana. La primera impresión que nos dio este juego es que es muy similar a su versión de Super Nintendo, aunque carece de unos cuantos movimientos clásicos del fútbol como el "sombrerito" pero en realidad gracias al engine del juego, no necesitarás de estos movimientos.







Al principio pensarás que todo está en Slow Motion, debido a que los jugadores se desplazan muy lentamente pero no es un factor que represente deterioro para el juego, ya que una vez que te acostumbras y que en conjunto utilizas el botón R que es para correr, el juego se tornará más dinámico, pero quizá el movimiento lento de los jugadores es un factor importante para que puedas hacer jugadas más espectaculares así como robos de balón y tiros de fantasía.

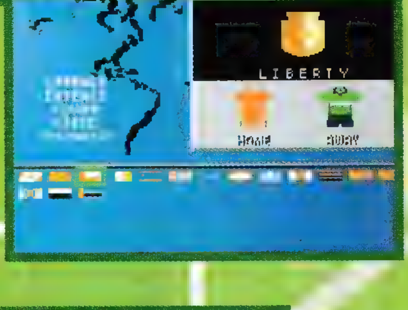
En Winning Eleven para Game Boy Advance contarás con los 11 jugadores reglamentarios del partido y un árbitro que estará pendiente de las faltas, offside, penales y demás cosas en la cancha. En cuanto al portero, lo que te podemos decir es que francamente carece de un poco de habilidad ya que habrá veces en las que el balón pase a su lado y ni siquiera lo mire, pero en otras ocasiones se pondrá más hábil que defenderá su meta como si fuera uno de los supercampeones.





Las gráficas no son muy espectaculares y los personajes son un poco pequeños pero hasta cierto punto está bien porque de haber hecho mejores escenarios e inclusive dar más tamaño a los jugadores, este juego hubiera sido aún más lento, a tal grado, que sería tedioso jugarlo. Pero aunque los jugadores sean de bajo tamaño podrás checar cada una de las jugadas a detalle así como tampoco perderás la vista del balón. Lo que sí les falló es que juegues donde juegues siempre será el mismo estadio pero se compensa con que cada uno de los equipos tiene su uniforme oficial.

En Winnig Eleven tienes diversos modos de juego que van desde el clásico partido amistoso hasta torneos locales o enfrentamientos mundiales, en sí, este juego cuenta las selecciones futbolísticas más importantes del mundo en las cuales se encuentra obviamente nuestra escuadra tricolor, lo malo es que ninguno de los jugadores cuenta con su nombre real en ninguna de las selecciones.





Así mismo el juego es narrado por un comentarista que cuenta con una cantidad sorprendente te voces y además les han dado ese toque especial donde le ponen todas las ganas para narrar el juego y emocionarse y no como en otros juegos donde los comentaristas parece que narran una carrera de caracoles. Es lógico que a la llegada de este juego a nuestro continente, cambien al comentarista pero esperemos que quien se encargue de las narraciones de los partidos le ponga tantas ganas como en la versión japonesa.

No cabe duda que Konami demuestra una vez más porque es una de las compañías más importantes en el desarrollo de videojuegos y aunque pudo haber dado más en cuanto a movilidad, se compensa con todos los detalles visuales que tiene. Además podrás jugarlo con un amigo para vivir plenamente la emoción de un encuentro entre selecciones mundiales en la comodidad de tus manos en tu Game Boy Advance.



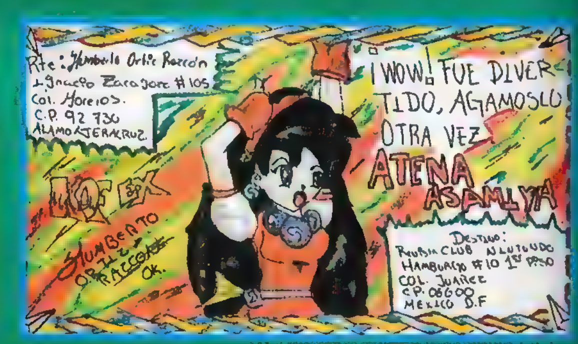


galerie d' adeleine

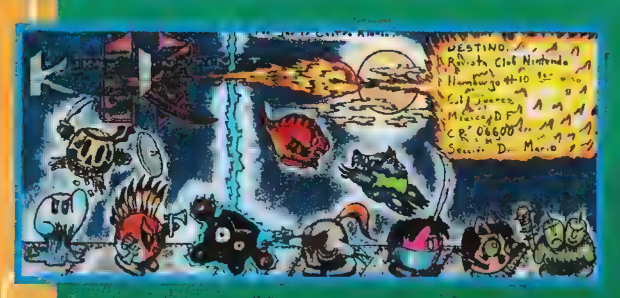
¡Hola a todos mis queridos artistas! Últimamente he recibido muchos buenos trabajos con excelentes ideas y propuestas de los personajes favoritos de Nintendo. Lo mejor de todo es que también han recordado varios juegos de antaño en sus obras de arte, así que vamos a ver qué es lo que nos han enviado para compartir con todos los lectores de nuestra revista. Aunque no todo es belleza, me siento muy mal porque sigo recibiendo excelentes dibujos que deberían estar en esta sección, pero que lamentablemente no puedo incluir por no venir en sobre. Espero que tomen esto en cuenta para poder incluir más dibujos en esta sección. Veamos ahora los exponentes de este mes.



Shirley García
Distrito de Arraiján, Panamá
Para abrir la Galería de este mes tenemos este excelente dibujo desde latinoamérica.



Humberto Ortiz Razcón
Alamo, Veracruz
Tus dibujos transmiten el sentimiento de que los haces de corazón, ¡felicidades¡



Francisco Javier Castro Alonso
Putla de Guerrero, Oaxaca
"Kirby Instinct" gustó mucho a todos. (Panteón lo quería para su sección).



Alicia Zepeda Durán
Tampico, Tamaulipas
Un gran título que bien merecía un gran dibujo. Ya pasé tu duda al Dr. Mario.



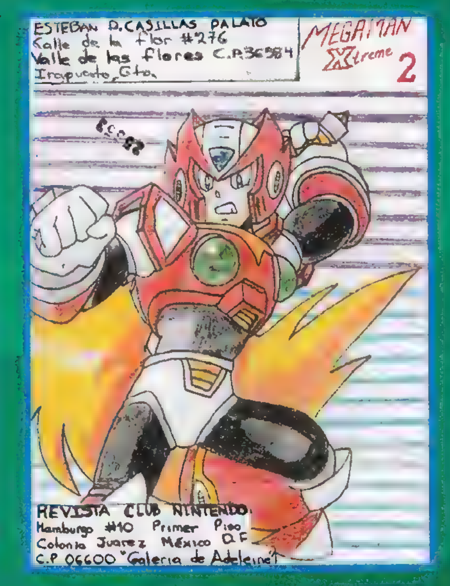
Adrián Antonio Arias
México, D.F.
Aunque enviaste tres buenos dibujos, éste me gustó pues estamos todos los integrantes de CN.



Guillermo Acevedo E.
San Luis Potosí, S.L.P.
Marth y Roy vienen a demostrar que Fire Emblem es una gran saga con este buen dibujo. ¡Sigue enviándome dibujos así!



Alan Eduardo "Zero"
Guadalupe, Nuevo León
Uno de mis personajes favoritos y muy buen amigo, Kirby, en múltiples facetas.



Esteban D. Casillas Palato
Irapuato, Guanajuato
Un buen dibujo de Zero con los colores tradicionales.



Este es otro dibujo de mi amigo Humberto Ortiz, que también me gustó muchísimo. Espero que nos sigas enviando buenos dibujos de los demás personajes de KOF.



Luis Carlos Galván D.
México D.F.
Un tierno dibujo que me gustó mucho, con dedicatoria especial a Viridiana por su cumpleaños.
¡Qué bonito detalle; Viri, ya dile que sí!



La saga del robot de titanio ha alcanzado más popularidad y títulos a pasos agigantados, llegando a casi todos los sistemas que se conocen, incluyendo al más poderoso de lo portátiles: el Game Boy Advance. Pero ahora no es el turno de Mega Man, sino de su amigo Zero de estelarizar una aventura más, así que aquí estamos para ver qué es lo que nos ofrece este nuevo título de Capcom que se denomina Rockman Zero y que estamos seguros de que llegará a nuestro continente como Mega Man Zero, siendo muy bien recibido por los miles de fans de la serie.

Compañía
CAPCOM

Compatible con


Jugadores
2 Jugadores

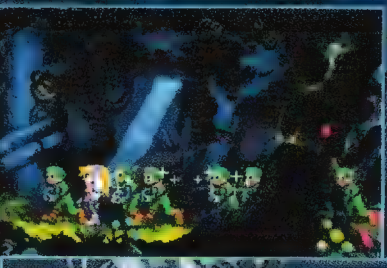
Clasificación


Desarrollado por
CAPCOM

Memoria
64 Megabit

Categoría
Acción Aventura

Lanzamiento
Pendiente

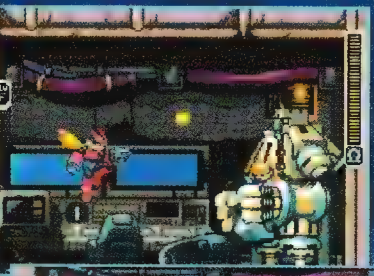


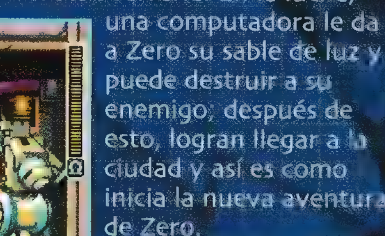
Antes que nada, podemos decirte que el juego inicia con unos soldados que son obligados a correr en retirada por un escuadrón de robots enemigos. Entre ellos va una bella robot y su acompañante (que parece Campanita o Navi) que también deben correr para evitar un final funesto. En su escape se topan con una especie de laboratorio en ruinas donde encuentran a un robot casi destruído. Dada la situación tan alarmante y sin el apoyo de sus soldados, la chica usa el poder de su acompañante para revivir al robot, quien ni tardo ni perezoso, las salva del percance con facilidad.

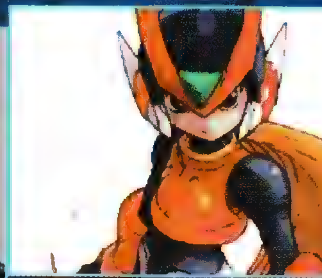


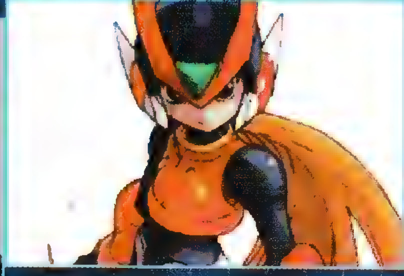


En su camino de regreso, un robot atrapa a la linda chica y el nuevo y mejorado Zero debe salvarla. En la lucha, una computadora le da a Zero su sable de luz y puede destruir a su enemigo; después de esto, logran llegar a la ciudad y así es como inicia la nueva aventura de Zero.









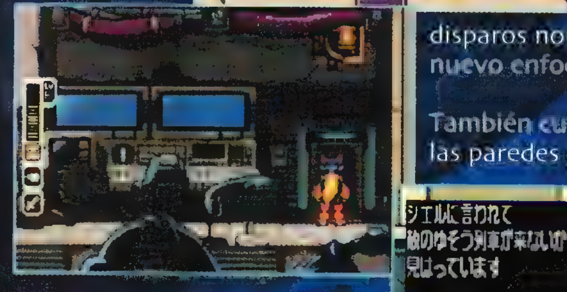

STAR WARS
ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II
LIDERA AL ROGUE SQUADRON
NINTENDO GAMECUBE
gamela
Mexico
STAR WARS
ROGUE LEADER
ROGUE SQUADRON II

Pues sí, Zero regresa a la acción y para el regocijo de los fans, lo hace con el estilo tradicional de la serie de Mega Man X y no como los títulos aleatorios como Mega Man 64 y Mega Man Battle Network. Aquí podrás gozar de la acción característica de los clásicos X además de adentrarte en una aventura donde deberás hablar con la gente para investigar cosas como en un juego de aventuras.



Te preguntarás sobre el tipo de control que tiene el juego, pues podemos decirte que nos dió mucho gusto que el control y la jugabilidad son excelentes (Capcom tenía que ser) y el reto es también bueno. Zero se controla muy bien como en la serie X y más aún con ayuda de los botones L y R pues si no te acomodas a realizar el Dash presionando dos veces la misma dirección, puedes presionar el botón R.

El uso del botón L también nos gustó mucho pues te sirve para que puedas usar el arma secundaria, es decir, si llevas el Sable de luz como arma principal, podrás usarla al presionar el botón B. Pero si dejas presionado el botón L y presionas B, usarás los disparos normales para atacar a los enemigos a distancia. Esto le da un nuevo enfoque al juego y lo hace más dinámico.

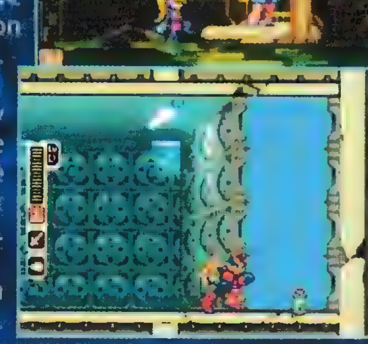


También cuentas con los movimientos basicos como saltar y deslizarte por las paredes para encontrar lugares. Hablando de esto, déjanos decirte que aquí deberás explorar bastante pues hay muchas cosas e ítems escondidos en las escenas, así que el juego no es tan lineal como parece.



Otra de las cosas que nos gustaron mucho es que Zero va obteniendo experiencia según tus logros y el número de enemigos que vayas destruyendo, mientras vayas subiendo el nivel de experiencia, irás realizando ataques más poderosos con tu Sable en inclusive ataques seguidos para causar más daño a tus enemigos.

Como siempre, las gráficas son de los mejor y la música es buena también, aunque nos hubiera gustado que los cinemas hubieran tenido un poco de animación para darle una mejor presentación, pero de cualquier manera, es un detalle que no es imprescindible.



El "look" de Zero es algo que también nos llamó la atención y aunque se ve diferente, no pierde el sentimiento ni piensas que es otro robot, hicieron un buen trabajo con esta nueva imagen de Zero.

Por el camino también podrás encontrar diferentes ítems como energía y tanques para almacenar. Debes buscar en muchas partes con tal de encontrar todos los ítems de una escena, aunque no es un condicionante para poder avanzar, de manera que no te sentirás presionado por estar buscando a lo loco.

En definitiva, Rockman Zero es una gran opción que ya esperamos con ansia para poderlo encontrar en las tiendas en nuestro continente. Nos da mucho gusto que regresen al estilo clásico que es la clave de que Mega Man sea una leyenda. Esperamos que no se tarden mucho para adaptar este gran título y que llegue pronto a nuestro país para poder darle una buena y muy meritoria checada.

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

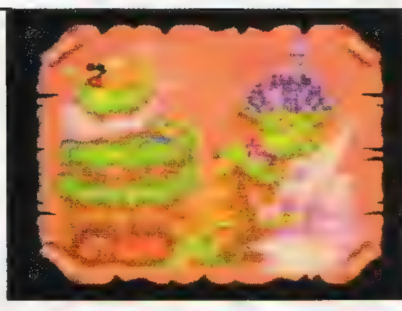
¡Hola de nuevo a todos mis fieles lectores! Porque ustedes lo pidieron, aquí estoy de nueva cuenta para revisar uno de tantos juegos que han hecho historia y que merecen ser jugados nuevamente para que adquieran nueva vida. Antes de comenzar, quiero agradecerles por el apoyo que me han brindado y por todas sus cartas y sus mails que me escriben. Eso sí, he recibido menos cartas que mails, ¿qué pasó? Espero que se pongan las pilas y me escriban por correo ordinario, pero recuerden que deben incluir las letras CV en color rojo en el sobre para reconocerlas más rápidamente y poderlas checar antes.



Claro que si prefieren, pueden enviar sus dibujos para poder incluirlos en la Galería Panteonera, inaugurada por mi cuate Manuel de Jesús Tejeda Armenta en la edición del Año 11 No. 4. Los requisitos son los siguientes: Primero, deben venir en el sobre (igual que en la Galería de Adeleine), si recibo algún dibujo que no venga en sobre, no lo podré incluir, por muy bueno que sea. Segundo, el dibujo que envíen tiene que ser alusivo al Cementerio, es decir, con personajes de sistemas viejos y/o que esté relacionado con la sección (incluyendo a su servidor). Y Tercero y último, en el lado del sobre que no tenga dibujo incluyan las letras CV en color rojo para diferenciarlos rápidamente. Recuerden incluir sus datos completos para que estemos en un mejor contacto.
Chequen este sencillo pero padre dibujo de Manuel, simplemente para adornar su sobre:

Como verás, la sección sufrió un par de cambios, tanto estéticos, como en la información que vamos a checar aquí. El chiste es que ahora también voy a revisar los juegos de Game Boy clásico o como le decimos de cariño: "ladrillo" y también algunos de N64 para darle una visión más amplia al Cementerio. Así que ahora tendremos una gama más extensa de juegos buenos y detalles padres, para que todos podamos disfrutar de todos esos juegos que hicieron historia y que son los pilares de las maravillas tecnológicas de hoy en día.

En esta ocasión, vamos a darle nueva vida a un juego que deslumbró desde las primeras imágenes y que nosotros decíamos en el momento que salió: "parece que estás jugando una caricatura". Estoy hablando del clásico The Magical Quest Starring Mickey Mouse, que fue una de las más grades y divertidas incursiones del carismático ratón "Miguelito" ok, ok, sólo bromeaba, de Mickey a cualquier sistema casero de videojuegos. Como era de esperarse, esta aventura nos fue traída por una de las más grandes compañías: Capcom y salió para el legendario SNES en Diciembre de 1992 con apenas 8 Megabits de memoria, así que vamos a verlo.



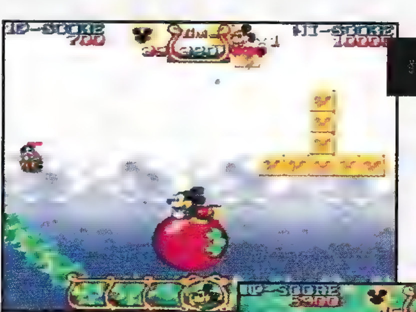
Este entretenido juego es del género de acción/aventura en plataformas con vista "de lado", aquí debes ayudar a Mickey a buscar a su fiel y torpe perro Pluto, quien se perdió un día que estaban jugando pelota con Donald y Goofy. Aunque básicamente es para un solo jugador por aventura, podían participar dos personas con juegos individuales; cada quien con sus avances, alternando turnos según como vayan siendo eliminados o al pasar una escena. Como es un juego pensado en todo tipo de jugadores, podías elegir entre tres niveles de dificultad (Fácil, Normal y Difícil), aunque el final es el mismo para todos los niveles. Afortunadamente, los Continúes son ilimitados.



Para controlar a Mickey tienes tu fiel y cómodo Control Pad; al presionar Izquierda o Derecha, Mickey caminará y si correrá en caminos en bajada. Si presionas Abajo, puedes agacharte para evadir ataques. Con el botón B saltas, según sea la presión del botón, será la altura de tu salto.



Cuando hayas avanzado lo suficiente durante tu aventura, podrás obtener diferentes trajes que te ayudarán en ciertas ocasiones. Para poder usarlos durante un juego, debes presionar L o R para seleccionarlos y presionar A para ponértelo. Cuando tengas un traje, podrás usar la habilidad de ese traje al presionar Y, más adelante te diremos cuáles son.

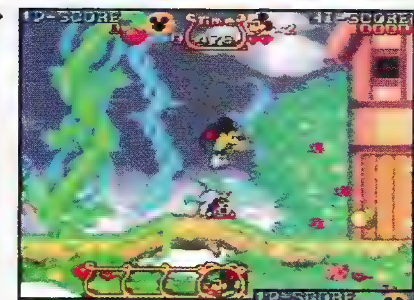


1-2

En esta parte debes montar los tomates gigantes para hacerlos rodar y que puedas



pasar la viñas con espinas. Recuerda medir tus movimientos y saltar cuando se acabe el camino. Al final debes enfrentarte a un enemigo muy sencillo, sólo espera a que baje para caerle encima y mantente lejos de él por si lanza a sus achichincles, cuando esto pase, salta sobre uno para que ganes altura y le caigas de nuevo.



Mickey ataca a sus enemigos básicamente al caerles encima, lo que los deja mareados por unos instantes. En este estado,



puedes agarrarlos y arrojarlos con el botón Y. También puedes agarrar muchos elementos del juego, es la forma básica de usar las cosas.

Escena 1: TREETOPS

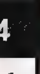
1-1



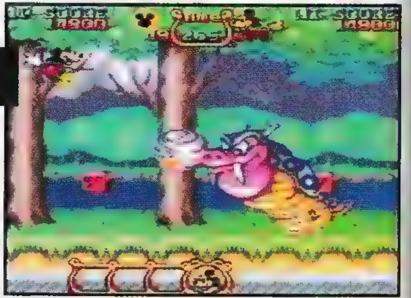
Aquí inicia la aventura de Mickey. Lo primero que debes hacer es aprender a usar los tomates como helicóptero; para lograrlo, solamente agarra uno y suéltalo, ahora vuelve a agarrarlo rápidamente para que te eleves.

1-3

Aquí no tendrás mucho problema, sólo trata de mantenerte a flote para que evites ser atacado. En la parte que indica la foto, nada entre la madriguera de los castores en la parte más alta para que obtengas dos vidas.



1-4



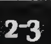
El jefe de esta escena parece difícil, pero si pules tus reflejos y esperas el momento apropiado, no te ocasionará muchos problemas. Puedes dañar a la serpiente cayéndole encima o lanzándole bloques a la cabeza, pero ten cuidado porque después de varios golpes, se enojará y te atacará sin cesar. También puedes lanzarle las partes de su cuerpo que caigan al principio.

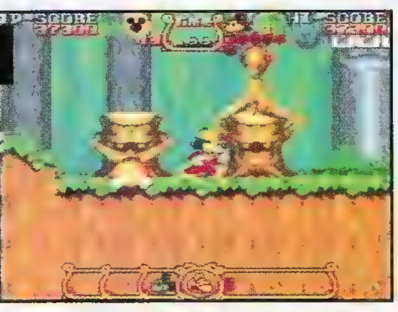
Escena 3: DARK FOREST



2-2

Al principio de esta escena obtendrás tu primer traje. El traje de Mago te permitirá lanzar magia al presionar el botón Y (puedes cargar más poder al dejarlo presionado), la magia te sirve para muchas cosas además de dañar a los enemigos. También te permite sumergirte todo el tiempo que quieras bajo el agua. Ten cuidado con las hojas que caen, mide tus movimientos y salta hasta el otro lado.





2-3

En esta escena no tendrás muchos problemas más que los árboles que tienen garrotes. Procura saltar sobre ellos cuando golpeen abajo y pasa por abajo cuando estén arriba, todo es cuestión de medir el momento.



2-2

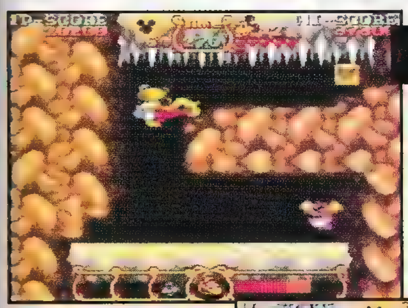
Aquí deberás pasar por varios caminos estrechos llenos de agua, además, al final deberás enfrentarte a una forma más del malvado Pete. Para vencerlo, carga y lánzale magia desde lejos. Si se te acaba, acércate y cáele en la cabeza. Ten cuidado cuando salte y cuando te lance su falda.



2-4

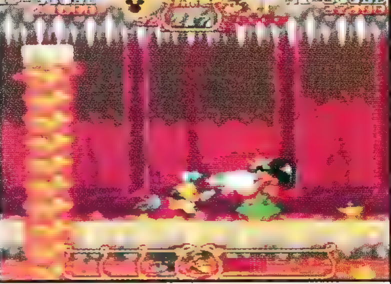
En esta parte debes tener cuidado de no caer, salta en el momento adecuado. Al final deberás enfrentarte una vez más al Emperador Pete pero esta vez se siente Spiderman. Procura mantenerte alerta por si te ataca y cuando veas la oportunidad, carga y lánzale magia, si se acaba, sáltale a la cabeza hasta que lo derrotes.

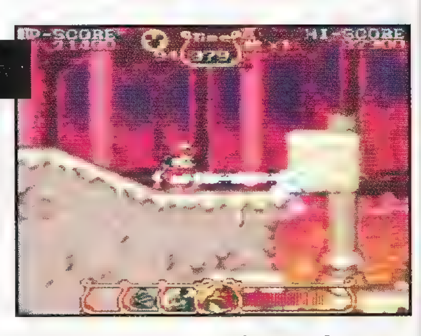
Escena 3: FIRE GROTTO



2-2

En la primera parte de la escena debes medir tus movimientos para poder pasar el elevador que te lleva abajo. Al final debes enfrentarte a un Pete más, al que deberás derrotar usando tu magia, pero debes medir los disparos pues a este enemigo no le puedes caer encima. Ten cuidado cuando golpee el suelo pues elevará el bloque donde estés parado, hacia el techo con picos.





3-2

Las cosas se ponen candentes en esta escena, pero no te preocupes pues el Bombero Mickey te ayudará a enfriarles los humos a los enemigos de esta escena. El traje de Bombero te permite lanzar potentes chorros de agua que puedes controlar según dejes presionado el botón Y, además de que tiene un mejor control que los demás trajes. Puedes empujar los bloques grises y apagar enemigos y bloques con el chorro de agua.



3-3

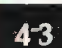
Realmente aquí no tendrás muchos problemas para pasar la escena si mueves bien los bloques grises con el chorro de agua. Recuerda que puedes caer si no lo haces bien y si ves que no puedes alcanzar una parte, regresa un poco para que pienses de nuevo qué bloques mover.

Escena 4: PETE'S PEAK



4-1

Al iniciar esta etapa, el despistado Goofy te proveerá del último traje. El atuendo de Alpinista es muy útil para varios momentos y obviamente es esencial en esta etapa; al presionar el botón Y Mickey usará su gancho para colgarse de los techos, algunas paredes y de las diferentes salientes de la escena. Puedes columpiarte y subir a plataformas de esta manera, pero requiere de bastante práctica el poder moverte rápidamente el los techos.





4-3

El jefe de esta escena es un Buitre gigante que no cesará de atacarte. Cuando veas que se eleva y suena que viene volando velozmente, usa tu gancho para colgarte de los círculos grises hasta que pase. Cuando baje con un huevo, trata de quitárselo con ayuda del gancho y arrójaselo. Si lo rompe, pueden salir yemas o bien, buitres pequeños; las yemas son inofensivas si te cuelgas de los círculos grises, pero los pajarracos te pueden alcanzar, déjalos fuera de combate rápidamente.



3-4

Este enemigo sí requiere de buenos reflejos y de mucha paciencia. El jefe es una cara que está rodeada por plataformas que giran a su alrededor, las cuales puede prender con fuegos que lanza. El chiste es que debes echarle agua lo más que puedas sin dejarlo descansar, pero el problema es que es difícil mantener el chorro sobre de él por el movimiento de las plataformas, además debes cuidarte de no caer o subir en una plataforma que esté encendida. Mantente en movimiento constante, no dejes de arrojarle agua y trata de apagar las plataformas para obtener los hidrantes que te recargan el poder de la manguera.



4-2

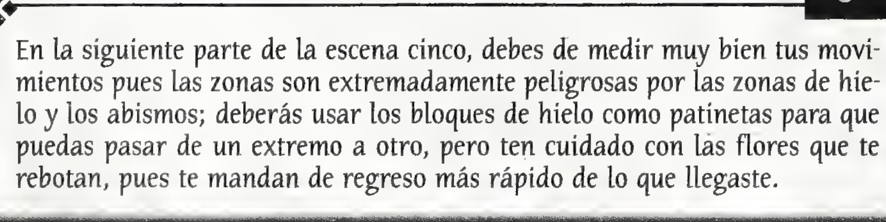
En esta parte de la escena enfrentarás varios lugares con caídas mortales, además de aberturas donde soplan fuertes vientos que pueden tirarte con facilidad. Escucha cuando suene el viento, quiere decir que viene una ráfaga; cuando no suene, es el momento de pasar.

Escena 5: SNOWY VALLEY



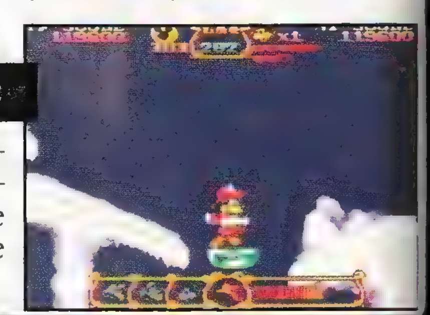
5-1

En esta escena podrás valerte del traje que desees para pasar, pero te recomiendo que uses el de Bombero para que puedas atacar a los enemigos a distancia y midas mejor tus saltos. Además de que así podrás usar tu chorro de agua en los hielos octagonales para formar plataformas y subir.



5-2

En la siguiente parte de la escena cinco, debes de medir muy bien tus movimientos pues las zonas son extremadamente peligrosas por las zonas de hielo y los abismos; deberás usar los bloques de hielo como patinetas para que puedas pasar de un extremo a otro, pero ten cuidado con las flores que te rebotan, pues te mandan de regreso más rápido de lo que llegaste.



5-3

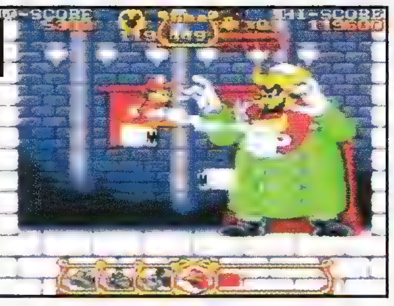


El jefe de esta escena es el mismo maloso del juego, pero ahora Pete usará sus patines de hielo y su gran volumen para atacarte. Procura quedarte en un extremo lanzándole magia o agua y cuando gire hacia ti, salta de manera que le caigas en su cabeza para que te pases del otro lado. Si te dispara hielos, detenlos con un chorro de agua.

6-2

Lo primero que debes aprender es a usar la magia en esta etapa; dispárales una sola vez a las alfombras mágicas para que las actives y puedas montarlas para llegar hasta abajo y la salida.

6-4



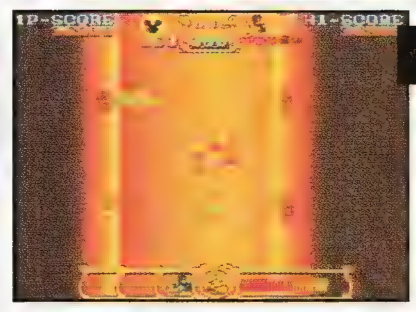
Al fin podrás enfrentarte a la causa de todos tus problemas (aunque pensándolo bien, Pluto es quien tiene la culpa), pero como es el malo del juego, debes acabar con Pete y su reino de terror. Para derrotarlo te sugiero usar el disfraz de Bombero o el de Mago para dispararle a la cara cuando baje sus brazos, pero ten cuidado con sus ataques y los enemigos que hace aparecer de las paredes, si los destruyes, obtendrás ítems para recargar el disfraz que estés usando.



Al final, te encontrarás con que todo fue un sueño y que Donald te invita a jugar en el parque, justo como todo empezó...

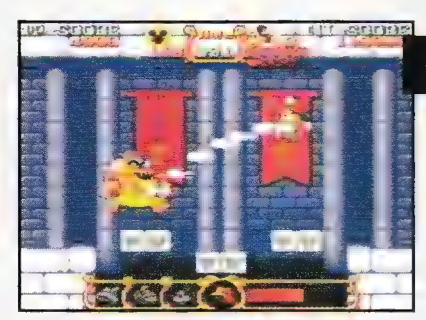


Escena 5: PETE'S CASTLE



6-1

Ya estás en el castillo del malvado Emperador Pete, aquí deberás usar todos tus trajes para poder salir victorioso de esta. Aquí debes usar los trampolines para encontrar la estatua que sale de la escena, pero ten cuidado de no permanecer mucho tiempo sobre ellos o se romperán. Para salir usa tu magia como te indico más adelante.



6-3

No quiero hacer que el juego pierda el reto, solamente te diré que unas de las salidas que hay en esta escena son falsas y que si entras en ellas deberás enfrentarte a jefes previos. Procura avanzar lo más que puedas hasta el final.

Bueno, espero que hayas disfrutado de este juego como yo lo hice al volver a jugarlo. Si lo tienes lleno polvo en el Cementerio, dale nueva vida y verás que es un excelente título que bien vale la pena que lo juegues una vez más.

Antes de despedirme quiero comentarles que estoy muy contento por la respuesta que recibí por el reto del robot que tiene Kranky en el dibujo que me envió mi cuate Manuel de Jesús; (por cierto, Manuel, comunícate conmigo, si puedes por mail). Solamente que tuvimos un pequeño problemilla con nuestras computadoras y lamentablemente perdí los mails de los nombres de los lectores que acertaron en el reto. Por lo que quiero pedirles una disculpa por el inconveniente y pedirles que me envíen de nuevo un mail con las respuestas y su nombre y los incluiré con mucho gusto. Espero que sepan entenderme y me ayuden a corregir esta eventualidad, que me aseguraré de que no suceda de nuevo.

Pues bien, me despido por ahora, pero recuerda que puedes enviarme todas tus preguntas, dudas y todo lo que se te ocurra a panteon@nintendo.com.mx y todo lo que quieras, cartas, dibujos para la Galería Panteonera y demás a la dirección de nuestra revista que es: Hamburgo #8 Colonia Juárez, 1er Piso. ¡Hasta el próximo mes, nos estamos leyendo!

A FONDO

STAR X



Como ya es notorio en los videojuegos de Nintendo, podemos checar que Bam! Entertainment nos ha estado proporcionando una gran diversidad de juegos de video en todas las diversas categorías para el inigualable Game Boy Advance, pero lo que ahora nos pone ante las manos es totalmente diferente a lo que esta compañía había generado pero sumamente similar a algo que Nintendo ya había logrado concebir para tanto para el Super Nintendo como para el Nintendo 64 y claro, estamos hablando de el tan afamado Star Fox, pero el juego en cuestión del que hablaremos será Star X, que como les mencionábamos anteriormente, maneja mucha similitud con Star Fox, pero para que conozcas más a fondo este nuevo título de Game Boy Advance, checa la siguiente información.







Star X es un juego de naves espaciales en donde tu misión es librar una gran lucha por la libertad, siendo tú la única esperanza de tu gente. Eres un sobreviviente de una delegación diplomática enviada para fraternizar con una nueva raza alienígena. Las conversaciones de paz han sido breves. Los Karask no han venido para convivir sino para conseguir esclavos a los que ellos llaman "su mercancía".



Así que debes luchar para volver a casa y advertir a tu gente del peligro de los Karask antes de que sea demasiado tarde. Como puedes ver, la historia no es muy sorprendente que digamos ya que el concepto que maneja ha sido utilizado infinidad de veces pero al menos en este juego, la historia no es los más relevante, sino que en si, dentro de tu aventura encontrarás la mayor diversión y entretenimiento que este título te pueda ofrecer.



Las gráficas son poligonales en su gran totalidad carece de videos o secuencias de introducción pero siendo el tipo de juego al que pertenece este nuevo título de Bam! Entertainment no necesita tanto derroche de gráficos ni video, pero lo que sí les falló un poco a los programadores de Star X es que sentimos que se apresuraron un poco al sacar el juego, ya que mientras avanzas en tu juego notarás muchísimo el efecto de que los edificios, estructuras y enemigos aparecen mágicamente de la nada, lo que le resta un poco de visibilidad al juego.







Y si nos vamos a la respuesta del control del Game Boy Advance en Star X, aquí sí podemos decir que hicieron un trabajo bueno al coordinar los movimientos de la nave, son fluidos en todo momento, pero el detalle que se les fue aquí es en la mira de disparo, ya que al principio del juego se te hará difícil centrar los disparos pero nada que no se solucione con un poco de práctica.

ESTRATEGIAS



Las armas que obtienes en este juego son básicas pero efectivas contra tus enemigos y van desde aumento en tus disparos (para que en vez de disparar un solo tiro dispares dos o tres a la vez), así como también podrás obtener las "Smart Bomb" que más que nada son bombas que causarán un terrible daño a tus enemigos y que podrán destruir a más de un enemigo que se encuentre en pantalla. Te recomendamos que utilices este tipo de bombas cada vez que te encuentres con algún jefe, ya que regularmente los fulminarás con las 4 bombas que tienes almacenadas.

Otra forma de facilitarte el juego es utilizando el target contra tus enemigos, dependiendo el nivel del juego en el que participes aparecerá esta opción, ya que si juegas en fácil tendrás una esfera por default y si juegas en difícil no tendrás ninguna, pero a lo largo del juego podrás obtener una. Con esta opción puedes enfocar a algún enemigo y arrojar un disparo fulminante con precisión además si reúnes más esferas en el juego, podrás enfocar a más de un enemigo a la vez.



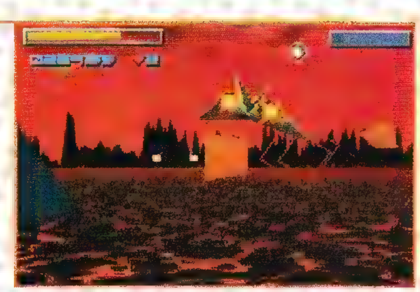


En las escenas espaciales, contarás con tiempo para terminar la misión en las que tendrás que destruir ciertas cosas como bombas, cajas e inclusive escudos de defensa, así que para que no pierdas tiempo checa detalladamente el mapa que es ahí en donde se indica la posición de cada uno de los elementos que necesitas buscar.

En este juego no podrás continuar, bueno, de hecho tiene una opción que al final de cada escena te da un password pero con dicho password iniciarás desde el punto en donde te quedaste y con las características del juego como vidas y armas. Pero no te preocupes por las vidas, ya que cada 100,000 puntos obtendrás una vida extra, así que tendrás que estar muy a la defensiva para tratar de evadir los impactos de tus oponentes para que llegues fácil con el último jefe.








Todos los escenarios cuentan con detalles que le dan variedad al juego como por ejemplo, en las fotos que se muestran arriba podemos observar una escena que parece como si estuvieras sobrevolando en Marte y en la otra directamente en el espacio exterior, como puedes ver el juego es muy variado en los escenarios y eso le ayuda muchísimo para que no resulte tan sencillo, aunque lo podrás terminar en un solo día en cualquiera de las difiultades.

Un punto a favor que tiene Star X, es que cuenta con opción para seleccionar el idioma, en dicho lugar, encontrarás diversos idiomas de entre los que destaca el español, aunque realmente en este juego no era tan importante esta opción debido a que es muy poca la historia que te proporcionan, pero bueno, al menos gracias a esto, también podrás checar el menú principal en completo y total Español.



CONCLUSION



A pesar de que este juego es un "fusil" hecho y derecho de Star Fox y que cuenta con básicamente los mismos movimientos, cuenta con un estilo propio en algunas de las misiones como en las que te comentábamos donde tienes ciertos objetivos por cumplir. La música no es de lo mejor que digamos pero al menos no es tediosa. Así que si gustas de los juegos con este tipo de temática esta es una buena opción portátil que podrías checar en estos momentos y lo mejor de todo es que cuenta con opción en Español.



RANKING

STAR X

Hay quienes siguen la fama de un juego y la explotan hasta el máximo y la gente de Grafic State se dejó llevar por el excelente título de Nintendo. Una cosa sí hay que reconocer, GS se voló la barda al presentar un "engine" para crear polígonos en el GBA y con esto da vida a Star X, así que otras compañías harán su esfuerzo imitando su trabajo. El juego es muy fácil, por lo que no representa mucho reto.

2.0

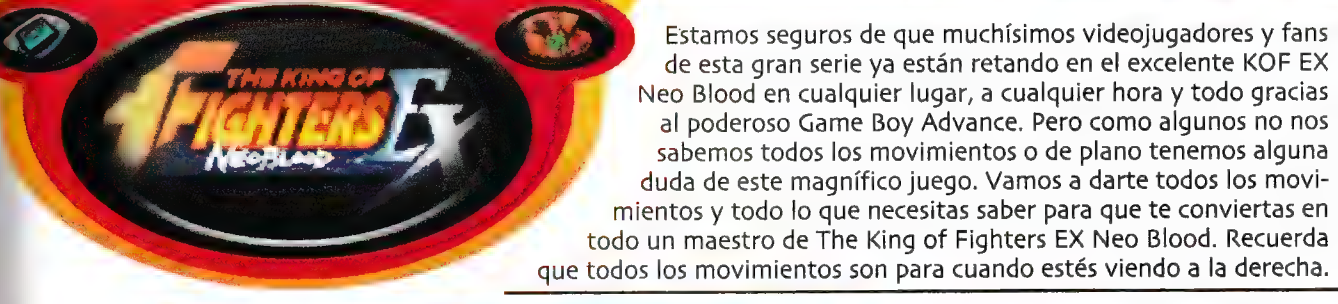
El juego es bastante bueno pero siento que se dejaron guiar mucho por Star Fox en todos los sentidos tanto visuales como en movilidad y armamento, la historia es muy pobre y nada novedosa sin embargo lo más interesante en Star X es que cuenta con opción de práctica para que puedas aprender a detalle cada uno de los movimientos del juego. También cuenta con diferenes niveles de dificultad.

2.0

¡Por fin! ¡Star Fox para GBA! ¿Qué? ¿Qué no es Star Fox? Pero si es igualito, hasta en el nombre, nada más les faltaron las letras F y O. O debí empezar: "Fusilmon, tienes que copiarlos..." Basta de sarcasmo, sí es bonito ver un juego de polígonos, pero siento que se apuraron a sacarlo y no lo pulieron bien pues tiene un Pop-Up increíble. No puedo decir mucho a favor, sólo que es un buen logro lo de los polígonos...

1.0

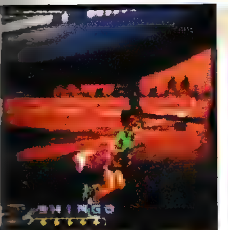
¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ



Estamos seguros de que muchísimos videojugadores y fans de esta gran serie ya están retando en el excelente KOF EX Neo Blood en cualquier lugar, a cualquier hora y todo gracias al poderoso Game Boy Advance. Pero como algunos no nos sabemos todos los movimientos o de plano tenemos alguna duda de este magnífico juego. Vamos a darte todos los movimientos y todo lo que necesitas saber para que te conviertas en todo un maestro de The King of Fighters EX Neo Blood. Recuerda que todos los movimientos son para cuando estés viendo a la derecha.

Movimientos Básicos

(Aplican a todos los peleadores)



Correr

Al presionar dos veces la misma dirección de la que estés viendo, tu personaje puede correr para alcanzar a tu oponente.



Saltos

Al presionar arriba en el Control Pad tu personaje realizará un salto, si dejas presionado por más tiempo arriba, el salto será más largo y si presionas abajo e inmediatamente arriba, tu personaje hará un súper salto.

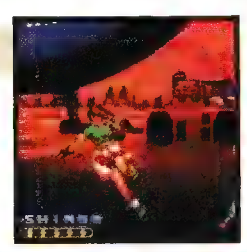


Agarre

Estando junto a tu oponente, presiona derecha o izquierda más Golpe Fuerte o Patada Fuerte y lo aventarás. Algunos agarres varían según el personaje, los contrarios son aventados o golpeados repetidamente.

Salto hacia atrás

Presionando dos veces la dirección contraria a la que estás viendo, tu personaje realizará saltos hacia atrás; muy efectivos para esquivar rápidamente un ataque cercano.



Escape de agarre

Para escapar de un agarre (especialmente los que avientan), presiona Golpe Fuerte o Patada Fuerte cuando estén realizando el movimiento para que escapes.



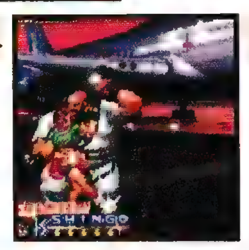
Rodar

Este útil movimiento te permite esquivar la mayoría de los ataques y poderes. Para realizarlo, presiona Golpe y Patada Débiles.



Striker

Para llamar al personaje que esté de Striker, presiona Golpe Fuerte y Patada Débil, recuerda que gasta una bolita cada vez que lo llames.



Counter

Para repeler a un enemigo que te está atacando mientras tú pones defensa, puedes hacer dos cosas: Rodar para escapar o usar un Ataque Fuerte (presionando los dos fuertes) para que lo golpees (aunque no le causas daño). Ambos movimientos utilizan una barra de poder.



Ataque Fuerte

Al presionar Golpe y Patada Fuertes tu personaje realizará un ataque bastante fuerte que tirará al contrario; también puedes realizarlo en el aire.



Recobrar Striker

Para que recuperes las bolitas para llamar a tu Striker debes realizar un Taunt (Presiona Select), aunque debes tomar en cuenta que esto te gasta una barrita de poder.



Modo Counter

Para usar este modo debes tener al menos una barra de poder y presionar al mismo tiempo Golpe Débil, Golpe Fuerte y Patada Fuerte. Cuando estás en este modo tu personaje parpadeará en rojo y tus ataques bajarán más energía al oponente y podrás cancelar algunos poderes con súper poderes.



Modo Armor

Este otro modo te sirve para recibir menos daño del normal, además de que te da un inmunidad parcial contra algunos poderes débiles y no recibirás daño al bloquear un poder. Tu personaje pardeará en amarillo cuando estés en este modo y se activa al presionar Patada Débil, Patada Fuerte y Golpe Fuerte.



Romper Defensa

Cuando un personaje pone defensa y te bloquea tus ataques por mucho tiempo, su defensa puede romperse; por lo que no debes descuidarte demasiado y contraatacar cuando sea oportuno.

LOS PERSONAJES



PODERES

En el aire ↓ + Golpe Fuerte

↘ + Patada Débil

↓ ↘ → + Golpe Débil *

↓ ↘ → + Patada (después de *)

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada (después de *)

↓ ↘ → + Golpe Fuerte

↓ ↘ → + Patada (después del anterior)

→ + Patada (después del anterior)

→ ↓ ↘ + Golpe

← ↓ ↙ + Patada

↓ ↘ → + Patada, Patada

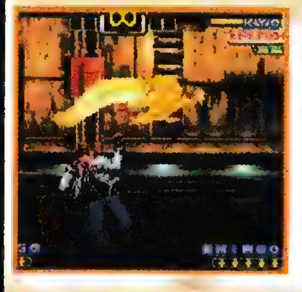
→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada

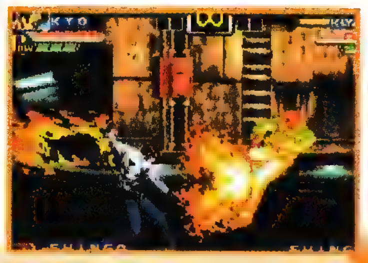
↓ ↙ ← + Golpe

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → + Golpe

(Mantén presionado Golpe para cargar más poder)





↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

(Mantén presionado Golpe para cargar retardar)



PODERES

En el aire ↓ + Golpe Fuerte

En el aire ↓ + Patada Débil

↓ ↘ → + Golpe

↓ ↘ → + Patada

↓ ↑ + Patada (después del anterior)

→ ↓ ↘ + Patada

↓ ↙ ← + Golpe

COMO STRIKER



Benimaru entra rápidamente a la acción sujetando a su oponente con sus artes eléctricas, dejándolo a merced de cualquier ataque.





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX (puedes dejar presionados ambos botones para retardar el poder).

COMO STRIKER



Kyo aparecerá corriendo para darle un golpe al oponente y después un Uppercut para hacerlo volar por un momento, permitiéndote rematarlo con un ataque.

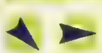
SUPERS

▼ ◢ ◀ ▼ ◢ ◀ + Patada



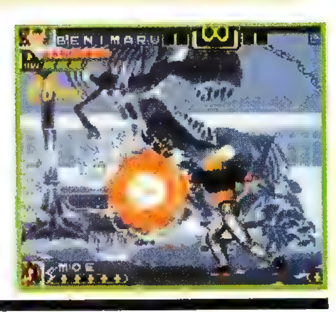





▼ ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ + Golpe

Si presionas Golpe Débil el poder lo hará recto y si presionas Golpe Fuerte, lo hará en diagonal hacia arriba.



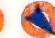
Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX (puedes dejar presionados ambos botones para retardar el poder).





PODERES

Al saltar  + Golpe Débil

   + Golpe

(Se puede repetir dos veces más)

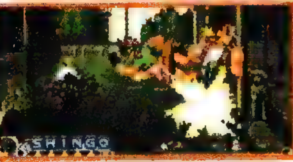
▶ ▼ ◀ + Golpe

▶ ▼ ◀ + Patada

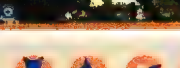
▼  ◀ + Patada

SUPERS

▼ ◀ ▶ ▼ ◀ ▶ + Patada





▼ ◀ ◀ ▼ ◀ ▶ + Golpe



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

COMO STRIKER



Moe utiliza su rapidez para llegar pateando al oponente y rematarlo con una patada que lo eleva, aunque si quieres usar este movimiento, te recomendamos que sea para terminar un combo o en una orilla pues aleja mucho al oponente.

Shingo



Este personaje actúa solamente como Striker, él llega corriendo y le detiene los pies al oponente para que tú puedas darle cualquier ataque.



PODERES

↘ + Golpe Débil

↓ ↘ → + Golpe Débil

↓ por dos segundos ↑ + Golpe

→ ↓ ↘ + Patada

↓ ↙ ← + Golpe

↓ ↙ ← + Patada

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → + Patada





↓ ↙ ← ↓ → + Golpe



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

COMO STRIKER



Terry entra dándole un Uppercut al contrario para después mandarlo al suelo con un Golpe desde el aire. Este movimiento te sirve especialmente para quitarte de encima un enemigo que te esté acorralando en una esquina, pero para usarlo para abrir un combo debes ser muy rápido.



PODERES

↘ + Golpe Débil

↓ ↙ ← + Golpe Débil

↓ ↙ ← + Golpe Fuerte

↙ → + Golpe

↓ ↘ → + Golpe

↓ ↘ → + Golpe (**después del anterior**)

→ ↓ ↘ + Golpe

← ↙ ↓ ↘ → + Patada

En el aire ↓ ↘ → + Patada

Después del movimiento anterior puedes presionar Golpe o Patada para un ataque extra.

Junto al oponente ← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

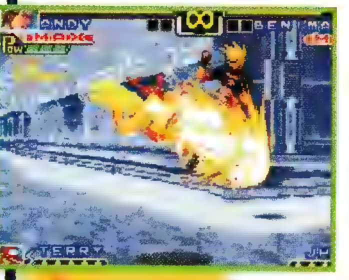
SUPERS

↓ ↙ ← ↙ ↓ → + Golpe

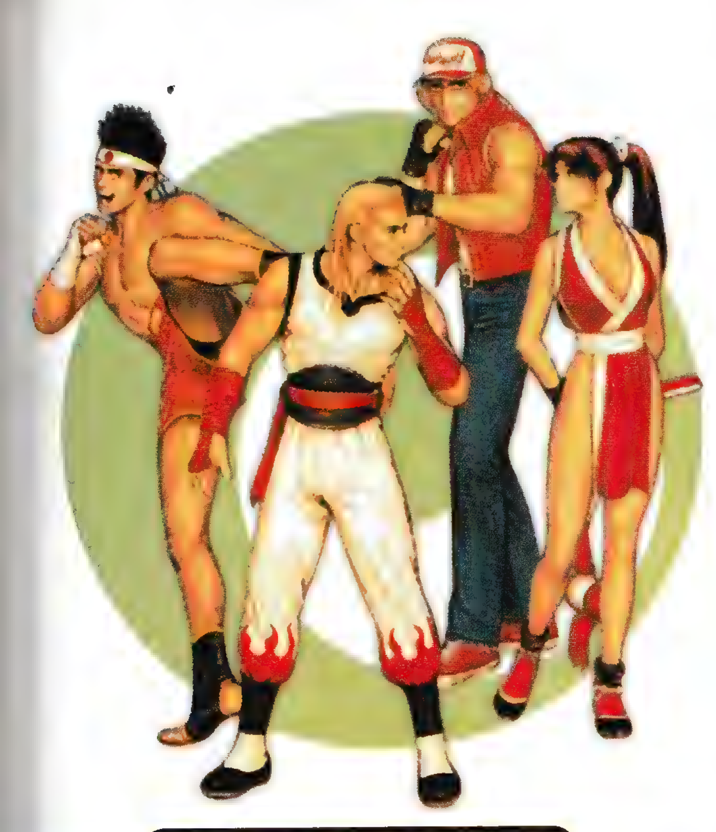




↓ ↙ ← ↓ → + Golpe



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.



Como Striker



Realmente como Striker Andy no es tan útil; para realizar combos no sirve mucho pues llega y golpea al oponente con un codazo que lo tira muy rápido. Lo puedes usar mejor para quitarte al contrario si te acorrala o para presionar.

Joe Higashi



¡Este sí es un excelente Striker! Joe entra saltando con una patada y después da muchos golpes, si entran todos, remata al oponente con un Uppercut. Puedes usarlo para quitarte a un oponente de encima si te acorralan o para iniciar un combo.

Como Striker



Mai llega corriendo de un lado de la pantalla y lo eleva dando giros con fuego, dándote tiempo para escapar. Lo malo de esto es que no sirve para empezar un combo.



Poderes

En el aire  Golpe Fuerte

Puedes rebotar en las paredes al presionar Arriba y la dirección contraria.

En el aire  Golpe Débil

En el aire  Patada Débil

 + Patada Débil

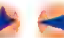
En el aire  Patada Fuerte

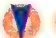
 + Golpe

 + Patada

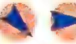
 + Golpe

(Se puede usar después del movimiento anterior para dar dos impactos)

  + Patada

 por dos segundos  + Golpe

(Mantén presionado Golpe para atacar)

En el aire   + Golpe

Supers

+ Golpe





  + Golpe

   + Patada





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.





PODERES

↘ + Patada Débil

↓ ↘ → + Golpe

→ ← → + Golpe

→ ↓ ↘ + Golpe

↓ ↙ ← + Golpe

→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada

← ↓ ↙ + Patada

SUPERS

↓ ↘ → ↓ ↘ → + Golpe





→ ← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

COMO STRIKER

Ryo entra saltando a la pantalla y lanza un poder diagonalmente. Este Striker te sirve especialmente para presionar al oponente o si te están acorralando en una orilla.





PODERES

↘ + Patada Débil

En el aire ↓ ↘ → + Patada

← por dos segundos → + Golpe

← por dos segundos → + Patada

↓ por dos segundos ↑ + Patada

Junto al oponente ↓ por dos segundos ↑ + Golpe

COMO STRIKER



Robert llega atacando al oponente con varias patadas para terminar elevándolo. Lamentablemente este movimiento no sirve para empezar un combo, pero sí para apoyarte a presionar o a dar más golpes en medio de un combo.

Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

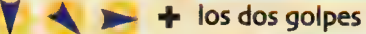



↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + Golpe





Para que el movimiento anterior funcione en su versión MAX, presiona

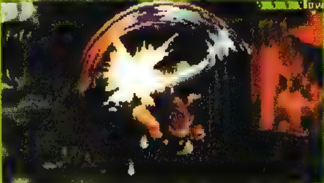

↓ ↘ → + los dos golpes



SUPERS

→ ← ↙ ↓ ↘ → + Golpe



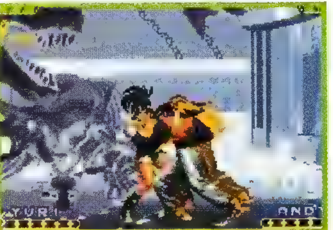




↓ ↘ → ↓ ↘ → + Patada

↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + Golpe





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

Yuri Sakazaki



Aunque Yuri no es un personaje elegible en este juego, lo compensa muy bien al ser una gran Striker. Ella entra a la acción con tres Uppercuts que elevan al oponente lo suficiente para cacharlo con algún poder o un movimiento de desesperación.



PODERES

↘ + Patada Débil

↓ ↘ → + Patada Débil

↓ ↘ → + Patada Fuerte

← ↓ ↙ + Golpe

→ ↓ ↘ + Patada

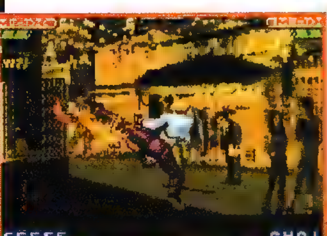
→ ↘ ↓ ↙ ← + Patada

↓ ↘ → + Golpe

Junto al oponente ← ↙ ↓ ↘ → + Golpe

SUPERS

↓ ↙ ← ↓ ↙ ← + Patada





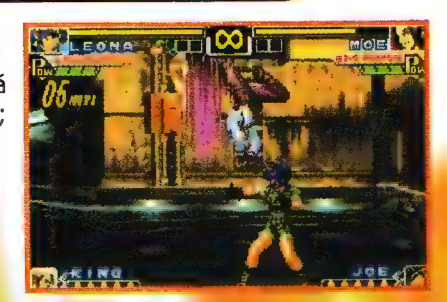
↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + Patada

Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.



COMO STRIKER

Ella llega barriéndose y si le pega al oponente, lo alzará con varias patadas; lamentablemente no puede usarse para empezar un combo, pero sí para terminarlo.





PODERES

En el aire, junto al oponente ▼ Golpe Fuerte

▼ por dos segundos ▲ + Golpe

◀ por dos segundos ▶ + Golpe

◀ ◢ ▼ ◣ ▶ + Patada

Después del movimiento anterior, presiona Adelante + Patada Fuerte para un ataque extra.

En el aire  + Golpe

▼ ◢ ◀ + Patada

Junto al oponente  + Patada

Este movimiento deja una pequeña bomba en tu oponente, para hacer que estalle, presiona la misma secuencia a la distancia que sea.

SUPERS

▼ ◣ ▶ ▼ ◣ ▶ + Golpe





▼ ◢ ◀ ◢ ▼ ◣ ▶ + Patada

▼ ◣ ▶ ◣ ▼ ◢ ◀ + Golpe





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

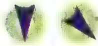


PODERES

Presiona rápidamente cualquiera de los Golpes (te puedes mover hacia delante).

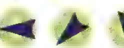
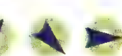
◀ por dos segundos ▶ + Golpe

▼ por dos segundos ▲ + Golpe

En el aire   + Golpe

Deja presionada cualquier patada por aproximadamente 3 segundos y después suéltala.

▶ ◣ ▼ ◢ ◀ + Patada

Junto al oponente    + Patada

COMO STRIKER



Ralf no es un buen Striker si no sabes utilizarlo. El llega saltando con un golpe y después se lanza con un Super Golpe bastante lento. El chiste es que si el primer golpe le da al oponente el segundo no entra; además de que aunque el segundo golpe eleva al oponente muchísimo, no se puede recibir con ningún tipo de remate. Te sirve más que nada para descontrolar al adversario.

Whip



La Striker fija del equipo Ikari entra usando su fiel látigo y le da tres impactos al adversario. Este movimiento tiene un buen rango de ataques y cubre bastante bien al jugador, pero lo malo es que es muy rápido y si quieres rematar este movimiento con un Super o un poder, debes ser muy rápido.

COMO STRIKER



Leona funciona bastante bien como Striker, tanto para terminar un combo, como para empezarlo o bien, para quitarte a un enemigo que te acorrale. Entra corriendo y le deja una bomba al oponente que lo hace elevarse, dejándolo justo para recibirlo con un poder o un súper.

SUPERS

\+ Golpe



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

\+ Patada

\+ Golpe Débil/Golpe Fuerte



COMO STRIKER

Clark resulta un buen Striker al llamarlo entre un combo o para quitarte a un oponente de encima, pero no sirve para empezar un combo. El llega saltando con una patada y luego agarra al adversario para aventarlo.







PODERES

En el aire Golpe Fuerte

por dos segundos + Golpe

Cuando el oponente salte + Golpe

Junto al oponente + Patada

Junto al oponente + Patada

Después del movimiento anterior puedes presionar cualquiera de estas combinaciones:

\+ Golpe Débil

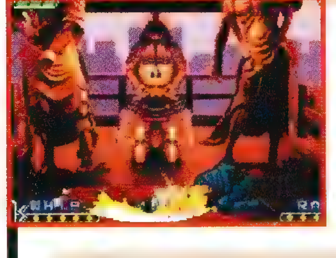
\+ Golpe Fuerte

\+ Patada Fuerte

Después de cualquier poder de agarre, presiona + Golpe para un Golpe extra.

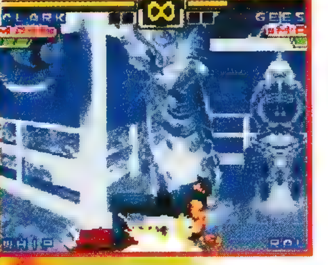
SUPERS

\+ Patada





Junto al oponente + Golpe



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.



PODERES

En el aire, junto al oponente  Patada Fuerte

Puedes rebotar en las paredes al presionar Arriba y la dirección contraria.

En el aire  Patada Débil

+ Golpe

+ Golpe

Este movimiento se puede marcar en el aire.

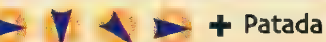
En el aire   + Patada

+ Patada

+ Golpe

+ Golpe

SUPERS

En el aire   + Patada



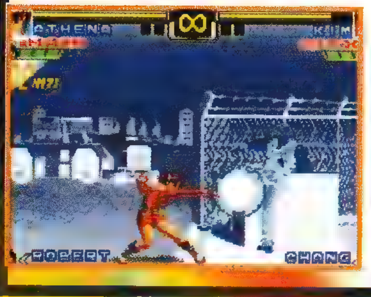


 + Golpe

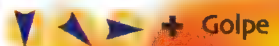
Este movimiento se puede marcar en el aire.

Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.





Una vez que marques el movimiento anterior, marca esta secuencia para lanzar un poder:

 + Golpe



PODERES

+ Golpe

+ Patada

+ Golpe Débil

+ Patada Débil

+ Golpe

+ Patada

En el aire + Golpe

COMO STRIKER

Kensou puede entrar atacando con una patada y después un golpe o bien, entrar y comer una galleta, esto pasa al azar. Aunque no golpea mucho que digamos, en ambas ocasiones él te recuperará un poco de energía, lo cual es de gran ayuda en algunas circunstancias.



Chin Gentsai



Este es un Striker que sirve más que nada para quitarte a un oponente de encima o bien, para despistarlo y planear un ataque sorpresa. Chin entra dando vueltas golpeando, pero si no toca al oponente, él hará su taunt y depués se aventará con las vueltas, pero se toma su tiempo. Lamentablemente no se puede rematar este movimiento.



COMO STRIKER

Athena actúa muy diferente al ser un Striker que no ataca, cuando la llamas, ella entra en la pantalla y te recupera un poco de energía; claro está, si no es golpeada antes.





+ Golpe





+ Patada Fuerte

+ Patada Débil





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.



COMO STRIKER

Bao entra a la acción lanzando un poder bastante grande y útil que permite que remates al oponente con un poder un Súper. También te sirve para presionar cuando un enemigo no se quiere acercar.





PODERES

Bao puede rebotar en la pared justo como Mai o Athena, para lograrlo, presiona Arriba y la dirección contraria.

En el aire + Golpe Débil

En el aire + Patada Débil

+ Patada Débil

+ Golpe Débil

+ Golpe Débil

+ Golpe Débil

+ Patada Débil

+ Patada Débil

En el aire + Patada Débil

En el aire + Patada Débil

+ Golpe Fuerte

+ Golpe Débil

+ Patada Débil

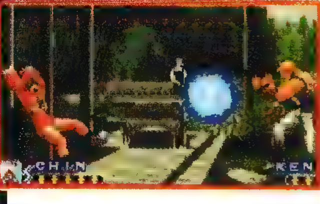
+ Patada Fuerte

En el aire + Golpe Fuerte

En el aire + Patada Fuerte

SUPERS

+ Golpe





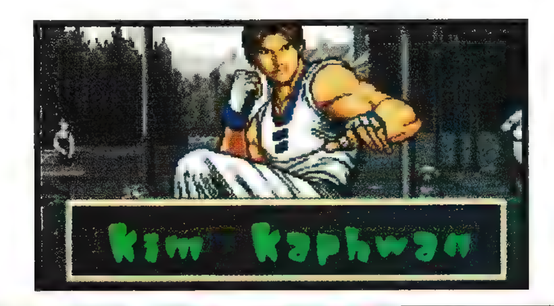
Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

+ Patada





+ Patada Fuerte/Patada Débil (Versión MAX)



PODERES

+ Patada

+ Patada

por dos segundos + Patada

por dos segundos + Patada

En el aire + Patada

SUPERS

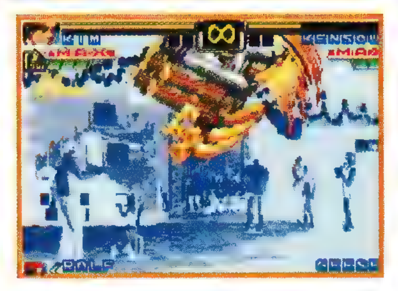
+ Patada





+ Patada

Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.



COMO STRIKER



Kim es un buen Striker, él entra saltando con unas patadas en diagonal y antes de caer, eleva al oponente con otra patada, dejándolo listo para un buen remate. Lo malo es que Kim no tiene mucho alcance y sirve más que nada cuando estás cerca de la orilla.



PODERES

+ Golpe Débil

Presiona rápidamente Golpe, te puedes mover hacia adelante o atrás.

por dos segundos + Golpe

+ Patada

Junto al oponente + Patada

SUPERS

+ Golpe





+ Patada

+ Golpe





Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando los dos Golpes al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

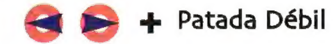
COMO STRIKER

Otro Striker bastante bueno. El esbelto Chang llega rodando de un lado de la pantalla al otro, cuando hace contacto con el oponente, lo eleva dejándolo vulnerable para cualquier remate; en especial se combina muy bien con los de Ryo, Robert, Kim y Terry entre otros.



Choi Bounge

Poderes



Choi puede rebotar en la pared de la misma manera que Athena o Mai, solamente presiona Arriba y la dirección contraria para rebotar.

← → + Patada Débil

← por dos segundos → + Golpe

↓ por dos segundos ↑ + Golpe

↓ por dos segundos ↑ ó ← + Patada

En el aire ↓ ↘ → + Patada

→ ↓ ↘ + Patada

↓ ↙ ← + Golpe



Supers

→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + Golpe

Después de este movimiento te puedes mover Adelante o Atrás.





En el aire ↓ ↘ → ↓ ↘ → + Golpe



↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + Patada



Si el movimiento anterior lo marcas teniendo las tres barras y presionando las dos Patadas al mismo tiempo, ejecutará la versión MAX.

Como Striker



Choi entra y realiza su Taunt, si el oponente lo toca, él hará su remolino y lo elevará, pero cae muy lejos como para rematarlo. Este movimiento te sirve más cuando te están acorralando en una orilla.

Jhun Foon



Jhun no es un Striker tan bueno como parece pues aunque entra con sus clásicas patadas y eleva al oponente, no se puede rematar. Sirve mejor si te acorralan.

Esperamos que estos Tips te sean de gran utilidad y que te conviertas rápidamente en todo un maestro del KOF EX Neo Blood y retes a tus amigos. Solamente te recomendamos que practiques mucho y que si un movimiento no te sale, lo intentes varias veces hasta que lo "masterizes", pero procura no desesperarte.

Capcom cuenta al revés

Las primeras fotografías del nuevo juego de Capcom, Resident Evil 0 se ven tan impresionantes como las de RE, pero todo parece indicar que la mecánica será muy diferente al resto de los juegos de esta serie. Por lo pronto te dejamos con estas imágenes para que te deleites la pupila.



Robotech nunca se vio mejor



Vicious Cycle está haciendo un excelente trabajo con el título Robotech: Battle Cry al utilizar la técnica "Cell-Shading" para darle una apariencia prácticamente fiel a la animación japonesa. No cabe la menor duda de que estaremos pendientes para todo lo relacionado con este estupendo juego que será lanzado por TDK Mediactive.

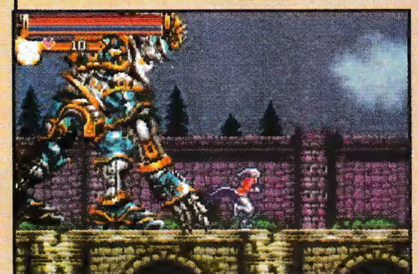
Namco muestra el poder

En una conferencia de prensa, Namco junto con Nintendo dieron a conocer algunos planes que tienen para el nuevo Triforce así como para los sistemas caseros de la gran N y dejaron boquiabiertos a todos los asistentes. Para empezar, ambas compañías han tomado la decisión de llevar a las arcadias al gran escuadrón de combate galáctico conocido como Star Fox; Namco se encargará del desarrollo del juego mientras que Nintendo (obviamente representado por el mismo Shigeru Miyamoto) se encargará de la planeación y curso del juego. La conferencia no terminó ahí, ya que Namco anunció que se encuentra trabajando en varios proyectos para el GCN como un nuevo Mr. Driller, Ridge Racer, un nuevo título de Tales así como el esperadísimo Soul Calubur 2.



El concierto está por comenzar

Ya estamos cerca del lanzamiento del esperadísimo Castlevania: White Night Concerto en Japón y lógicamente ya comenzaron a llegarnos más imágenes de esta nueva parte de la saga. Esperamos que disfrutes de esta foto tanto como nosotros.



ULTIMA PAGINA

Esperamos que te gusten los cambios con los que hemos comenzado, ojalá nos puedas comentar qué te parece que hayamos extendido secciones como S.O.S., Mariados y TIPS. Pero esto es apenas el principio, ya que en el siguiente número veremos algunas estrategias para Resident Evil, Spider-Man y Bloody Roar: Primal Rage, así como retomaremos la sección de Información Variada en donde veremos de una forma más dinámica algunos juegos, además del esperadísimo reporte del E3 en donde te tenemos una infinidad de sorpresas y te deseamos felices vacaciones de verano.